

Det Nye

7. årgang nr. 7/8
27. juni -
29. august 1991
Kr. 34,75

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

Nu kan du selv prøve:
Virtual Reality i
arcadehallerne!

Tycho Brahe Planetariet:
Kig på stjerner med
avancerede computere

Læs også om:

- ▶ Brug Amiga-hårddisken som RAM
- ▶ Dansk CDTV-software på vej!
- ▶ Sådan laver du spilmoduler til Commodore 64
- ▶ Amiga styrer Job-tilbud på TV

Plus:
8 Amiga'er sat sammen
til verdens største spill



HEDE TILBUD



UNDGÅ FLIMMER!!

Med en FlickerFixer undgår du flimmet i HI-RES, og opnår et knivskarpt og roligt billede helt uden scanstriber i LO/MED-RES. Fungerer kun på VGA monitor (31.5KHz). A2000 model indbygges direkte i videoslottet, A500 model monteres internt med eksternt modul. RGB stikket er videreført. Indbygget Audio stereo forstærker. Ring for yderligere informationer.

A500 FLICKERFIXER 3199,-
A2000 FLICKERFIXER 2999,-
14" VGA FARVESKÆRM 2999,-*

* I TILBUD KUN SÅ LÆNGE LAGER HAVES.

PROFEX CTV 1490

AMIGA MONITOR & TV I ET

Specifikationer: Fjernbetjening, 44 kanaler, Aut. kanalsøger, hovedtelefon udgang, On Screen Display, S-kanal, off-timer, teleskop-antenne og meget mere.

Vejl 3499,-

Incl. Amigakabel.

Tilbud 2399,-



AT-ONCE AT KORT

Ægte 16 bit PC-AT kort til A500 og A2000. 100% Multitasking. NU OGSÅ S/H EGA OG VGA EMULERING SAMT DANSKE TEGN!!! Ring efter informationsark.

Prisfald:

A500	Før 2999,-	NU 2599,-
A2000	Før 3699,-	NU 3299,-

DISKETTER

SOMMERENS HEDESTE TILBUD!

GoldStar har livstidsgaranti!!! Priser incl. labels.

100 stk. 3.5" GoldStar... NU KUN 699,-
100 stk. 3.5" NoName..... KUN 449,-

NoName prisen gælder kun så længe lager haves og kan ændre sig uden varsel.

Tilbud på Amiga tilbehør:

512Kb RAM m. ur. Vejl 699,- KUN 399,-

SMD teknologi fra GoldenIMAGE. Ur med indb. kalender og batteribackup. Dansk vejledning.

Master 3A-1N 3.5" diskdrev KUN 999,-

GoldenIMAGE benytter TEAC højkvalitetsdrev, 100% støjsvag og la-a-ang levetid. Med afbryder og videreført bus. 70 cm. kabel. Nu i nyt og smart design.

A2000 Internt drev KUN 849,-

Original Chinon FB-354 med 32 mm højde. Komplet med DK vejl. og monteringskit.

GI-500 GoldenIMAGE mus KUN 299,-

Microswitch, ergonomisk design. Andre mus: Optisk, Trådløs, Mousepen og trackball. Ring!

Auto Mus/Joystick omskifter

NYHED 349,-

Skifter selv når du trykker på museknap eller fireknap. Ovenstående til A500. A2000 model koster kr. 399,-

Privatretnskab DK

KUN 499,-

Hvor bliver pengene af?? Privatretnskab fortæller dig det. Komplet med 90 konti, alverdens udskrifter, årsafslutning, månedsudskrift mm. Læs mere i vort software katalog.

Scart omskifterbox

NYHED 329,-

Skifter om imellem 2 scart enheder, f.eks. et TV tilsluttet både Amiga og video.

Canon BJ10e BUBBLE JET

Laser kvalitet til matrixpris.

Canon BJ10e er meget støjsvag, med en 100% sort tæt farve fra de 64 dyser med en opløsning højere end normale laserprintere (360 x 360 dpi). Grafik klarer den helt suverænt. Bestil skriftprøve og brochure ved at benytte kuponen på højre side!



Vejl. 4899,-

NYHED 3999,-

Incl.

Amiga printerdriver, Tonerpatron, Dansk manual samt kabel.

ALCOTINI COMPU-CENTER, ÅRHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
 Tlf. 86 13 98 22.
 (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
 Fre. 10-18. Lø. 9-12.



ALCOTINI COMPU-CENTER, KØBENHAVN:

Strandvejen 18, 2100 København Ø.
 Tlf. 31 20 73 20.
 (Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
 Fre. 10-18. Lø. 9-12.



Nyheder fra



GOLDENIMAGE®

MOUSEPEN

Tegn direkte på bordet.
Passer til ALLE
programmer. Med
2 museknapper.

699,-

TRACKBALL

Trådløs trackball, sparer plads
på bordet og hurtigt at
arbejde med.
Virkelig en lækker nyhed.

899,-

TRÅDLØS
MUS

699,-

**GoldenIMAGE serien har den bedste
kvalitet på markedet overhovedet.
I denne serie fører vi også: drev, ram, mus,
scanner og meget mere. Ring efter info-ark.**

Den originale RAMudvidelse:

MaxiMem™ 2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

Flere og flere programmer der er på markedet
idag og fremover, kræver mere og mere
hukommelse. Derfor er MaxiMem en god
investering, da man altid kan udvide efter
behov. MaxiMem monteres internt i porten
under Amiga'en, og har også indbygget ur
med batteri backup, samt afbryder til RAM'en.
Ring efter info-ark.
MaxiMem leveres med god, illustreret dansk
manual.

**Gary adaptor 349,- /CPU adaptor 399,-
/8372 Agnus 499,-**

PAKKE-TILBUD!

MaxiMem 1.8 Mb

Incl. Gary adaptor

KUN 1549,-



**MaxiMem
512K**

TILBUD NU

699,-



TESTVINDER i COMpuTer nr. 1-91

BESTIL HER

-eller ring på et af vore
postordrenumre!

Ja, tak, jeg bestiller hermed:

- _____ x 100 stk. GoldStar 3.5" á 699,-
- _____ x 100 stk. NoName 3.5" á 449,-
- _____ stk. Auto. Mus/Joy omsk. á 349,-
- _____ stk. GI-500 Amigamus á 299,-
- _____ stk. 512Kb RAM á 399,-
- _____ stk. MousePEN á 699,-
- _____ stk. Trackball á 899,-
- _____ stk. Privat regnskab á 499,-
- _____ stk. Trådløs mus á 699,-
- _____ stk. Profex Monitor/TV á 2399,-
- _____ stk. MaxiMem 512Kb á 699,-
- _____ stk. Master 3A-1N 3.5" drev á 999,-
- _____ stk. A2000 Intern drev á 849,-
- _____ stk. _____ á _____
- _____ stk. _____ á _____

Beløbet er:

- ☐ Vedlagt i check (+ kr 28 i porto)
 - ☐ Sendes pr efterkrav (+ kr 45 i porto)
- (Ved bestilling af Profex TV/Monitor yderligere
+ kr 36 i porto)

Jeg vil gerne have tilsendt - GRATIS:

- ☐ Skriftprøve/brochure (Canon BJ10e)
- ☐ Software katalog m. prisliste
- ☐ Brochure vedr: _____

Tlf. (kunde nr.) _____

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____

By _____

**Bestillingen sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup**

Alle priser incl. moms.

Tilbudene gælder til og med 28. august 1991.
Indsend ikke kuponen efter denne dato, før du
har kontrolleret prisen.

VINDER AF MAJ KONKURRENCEN:

Søren Finne, Toftebakken 10, 3790 Hasle, har
vundet 1 stk. MaxiMem 1.8Mb.
Tillykke fra alle hos Alcotini.

**Vi har Danmarks
hurtigste levering!**

Postordre:

Øst: 39 27 73 05

Vest: 86 22 06 11

Telefax: 86 22 06 55



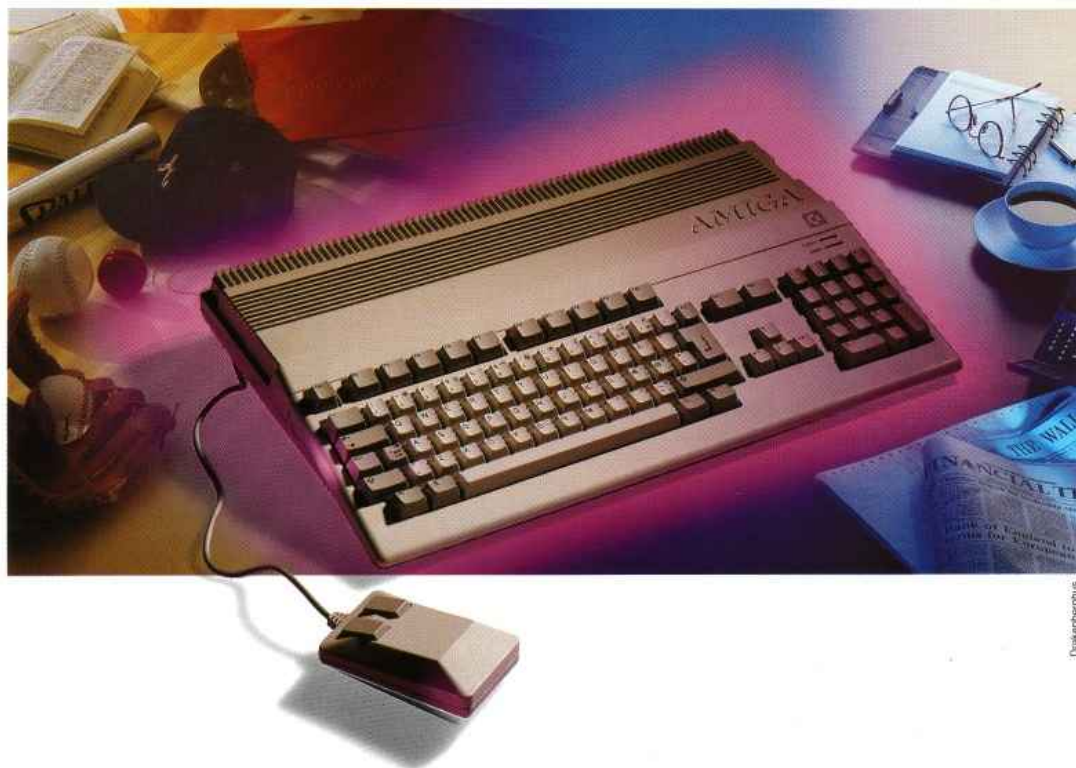
ALCOTINI

HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11

Telefontid: 9 -17.00. Priser incl. moms

Vokseværktøj



Dyckerberg

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Norfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Medarbejdere:
Rasmus Bertelsen, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Jesper Kehlet, Marc Friis Møller, Flemming Steffensen, Jacob Sloth, Marlene Diemar Sherar, Christian Sparrevohn, Kim Asgaard Holm, Henrik Clausen, Gert Sørensen, Loa Borup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Emil Hahn Pedersen, Sven Bilén, Claus Leth Jeppesen, Hans Henrik Bang, Mont Z. Sherar.

Abonnements-service
Att: Mai Højsteen
Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement: kr. 348,50
1/2-års abonnement kr. 190,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer
Dansk Selektivt Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salgs- og Marketingschef: Lars Merland
Konsulent: Birgitte Møller Ilev
Produktionschef: Erik Lennings

Ifølge analyseinstituttet AIM's læserundersøgelse 1990 har "COMputer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på 6%.

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:
Dimensia III Grafk
PrePress
Dansk Heatset Rotation

De fleste redaktionelle sider "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia III Grafk.

Fotos:
Tobisch Fotografi
Japson Data
Playground

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

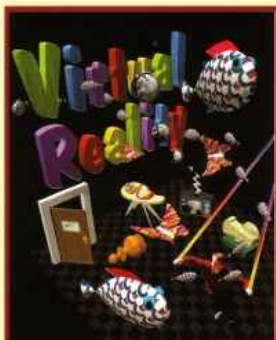
Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

IO

DANSK OPLAGSKONTROL

COM-BBS
"Det Nye COMputer"'s bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, 1200/2400 baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på basen, for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



Digitizer-Update: Videon 3.

En ny version af den populære digitizer har set dagens lys, og følt anmelderens klamme ånde...

Battletech

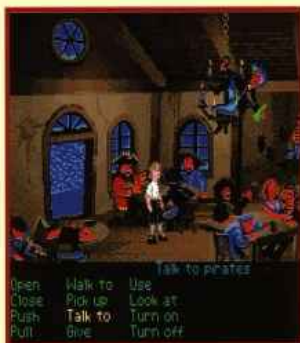
I Chicago, USA står der 8 Amigaer, sat sammen i netværk, så otte personer kan spille specielt designede spil - mod hinanden, på samme tid!

På jagt efter virus!

Først kom der virus; nu er der kommet de såkaldte virus-jægere. Deres fornemste opgave: at finde og få dømt bagmændene bag Amiga-vira!

Gallery

Siderne hvor du kan vinde op til 500 kr. skattefrie klejner for dine udskejelser i DPaint, eller et andet tegneprogram.



Amigaen i arbejdets tjeneste

Arbejdsformidlingen bruger Amigaer for at sende jobtilbud ud over TV-nettet. Vi har talt med manden bag.

Vind et 22Mhz accelerator-kort

Deltag i vores sommer-konkurrence, hvor du kan vinde, foruden kortet, en 50MB harddisk og 5 Showmaker.

C-Skole

Du skal ikke tro du har sommerferie! Følg med i vores spændende skole, hvor du lærer at programmere i C.

PD-Special

Nyt Public Domain til dig og din Amy.

På rejse gennem tid og rum

Vi har besøgt det utroligt fascinerende Planetarium i København - der styres af kæmpecomputere.

6

COMputer hotline 91
Vores nyheds-redaktion har igen opsnuset de seneste hard- og software-nyheder op.

12

Virtual Reality i Arcade-hallerne!
Endelig skete det: nu kan alle prøve det spændende Virtual Reality-system, der snart er i arcade-haller verden over.

15

En lille (R)evolution
Brug din harddisk som RAM - via et specielt kort fra tyske Evolution - vi tester.

16

Danmark i front med CDTV
Vi kan også herhjemme: danske Kirk Moreno er ved at lægge sidste hånd på deres første CDTV-spil - vi har besøgt dem (igen!).

19

23

27

30



32

Gameplay
Søren og hans crew dybdetester de nyeste spil, og sparer dig for MANGE penge!

44

Games Preview
Smugkig ind i fremtiden: hvilke spil er på vej? Kig med!

46

Secret Service
Smid håndklædet i ringen - du 'sitter fast'! Hjælpen er tættere på end nogensinde før - tips og snyd til dine spill!

48

Sæt din C64 i brand
- med en EPROM-brænder. Vi viser hvordan du selv laver spilmoduler til 'brødkassen' - det er ganske nemt.

52

Mailbox
Danske computerejere har mange meninger - og de er her allesammen! "Det" fandme uhyggeligt, du!"

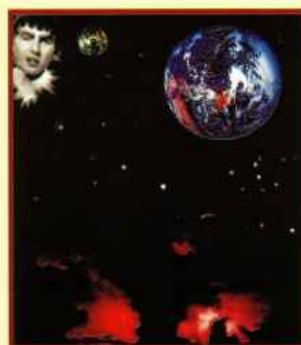
55

61

62

64

68



COMPUTER HOTLINE 91

Hewson et blæstet softwarehus

De fleste kender vel nok softwarehuset Hewson fra spillene Uridium, Paradroid og Stormlord. Firmaet blev dannet i 1981, og det er nu gået i betalingsstandsning.

Tilsyneladende er shot'em down spil et dødt fænomen på Amigaen, eller er der andre årsager?

Sierra On-line (Kings Quest, SpaceQuest, Larry) har fornyligt annonceret, at de inden længe slår pjalterne sammen med softwarehuset Broderbund Software (Wings). Ken Williams fra Sierra bliver boss i selskabet. Broderbund Software og Sierra On-Line vil dog vedblive med at eksistere side om side i det nye selskab.

Er du analfabet?

I så fald er der godt nyt på vej til dig fra IMSATT, der har stået for produktionen af multimedieprogrammet AmigaVision. De har nemlig lavet en pakkeløsning bestående af en A3000, multimedieprogrammet AmigaVision, en videodiskafspiller og et kursusprogram, der skal kunne lære voksne analfabeter at læse. Systemet er et forsøg på at simulere den ideelle lærer, der konstant tilpasser sig elevens niveau, og giver masser af feedback om, hvordan du klarer dig.

Det vil sige, at det nok ikke er så smart alligevel, for hvis du er analfabet, så ser denne artikel nogenlunde sådan ud for dig: Vad nan af elemid etole, og det baner af tomsad i Nyrom, fordi der er en gami om Joachim på mandag.

Vi gider ikke at skrive adressen du skal kontakte, for hvis du kan læse den, har du ikke brug for den. Bortset fra det, koster systemet næsten 100.000 kr., så man skal være en rig analfabet for at være interesseret. IMSATT forestiller sig dog, at systemet kan bruges i firmaer, fængsler, fagforeninger og selv kunne vi forestille os, at Folketinget kunne nyde godt af et eksemplar.



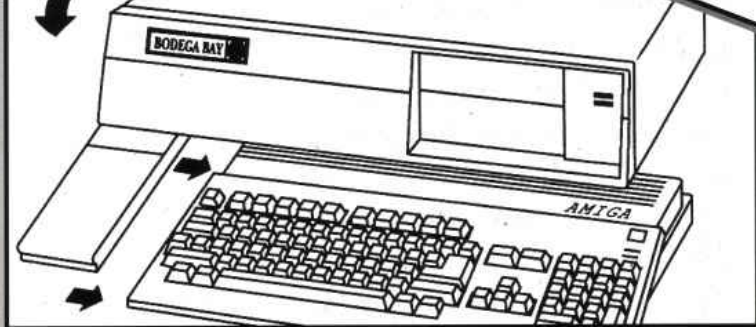
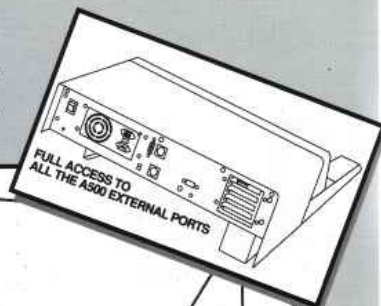
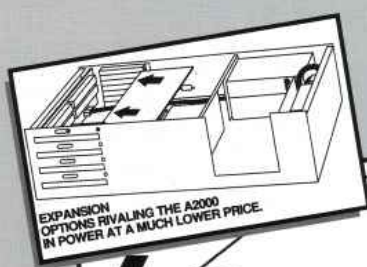
Flere porte til A500

Rent hardwaremæssigt er indholdet af en Amiga 500 stort set identisk med en Amiga 2000. Den eneste markante forskel er en indbygget (stærkere) strømforsyning og nogle ekstra 100-pin porte.

Ved at investere i en såkaldt Bodega Bay kan du nu opgradere din Amiga 500 til en Amiga 2000, og derved få adgang til de mange billige add-on's, der findes til denne. Bodega Bay har også 3 IBM XT/AT porte, der gør det muligt at anvende bridge boards. Desuden medfølger en intern strømforsyning, der er i stand til at leve op til det ekstra strømforbrug.

Prisen på Bodega Bay er endnu ukendt, da ingen dansk forhandler kendes, men yderligere information kan hentes hos:

California Access
130A Knowles Dr.
Los Gatos, CA 95030
Tlf: (408) 378-0340
Fax: (408) 378-0397





Ny Pascal compiler på gaden

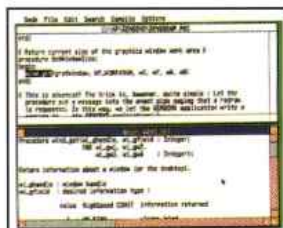
HiSoft meddeler, at de inden længe udgiver deres nyeste Pascal compiler, kaldet HighSpeed Pascal, der kører på A500-A3000.

Firmaet hævder sjovt nok, at HighSpeed Pascal oprindeligt stammer fra Danmark, nogle gange er verdenen nu forunderlig lille.

HiSoft fremhæver endvidere, at deres Pascal compiler, er i stand til at oversætte 20.000 linier per minut på en almindelig A500, det er RET hurtigt.

HighSpeed Pascal koster 99.95 engelske pund, og yderligere information kan rekvireres hos:

HiSoft
The Old School, Greenfield
Bedford MK45 5DE
UK
Tel: 00944 525 718181
Fax: 00944 525 713716



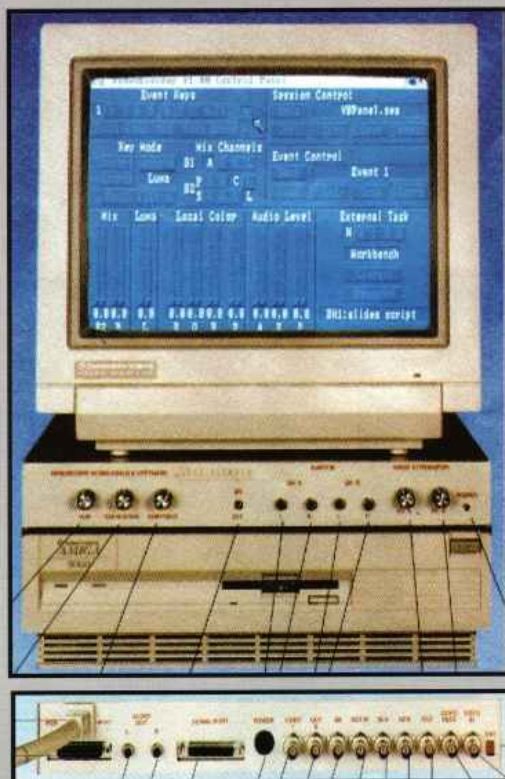
Prof genlock til amatørpriser

Hvis du skal blande Amigagrafik med et videosignal, skal du bruge et såkaldt genlock, men de billige versioner på markedet kan måske imponere tante Anna på feriefilmene, men så heller ikke mere. Skal du have genlock i professionel kvalitet, har løsningen hidtil heddet Neriki og kostet 25000 kr. men nu er der kommet et nyt bud på dette felt.

Video Blender hedder vidunderet, og giver udover genlock mulighed for PIP (picture in picture), der betyder at du kan "klippe" et mindre billede ind oveni et stort billede. Desuden kan du fade og mixe billeder, for at lave bløde overgange, og der er mulighed for "luma keying".

Video Blenderen kommer i et professionelt kabinet, som du kan stille mellem monitoren og Amigaen, og der medfølger naturligvis også software til at kontrollere vidunderet. PAL versionen skulle være færdig samtidig med dette blad, og adressen er:

Progressive Peripherals & Software, Inc.
464 Kalamath St.
Denver Colorado
80204 USA
Tlf: 0091 303 825 4144
Fax: 0091 303 893 6938
Pris 1300 \$ (ca. 9000 kr.)



Ny konkurrent til Professional Draw

Man kan ikke ligefrem sige at der er mangel på tegneprogrammer til Amigaen, men de fleste af dem er bit-map-baserede, hvilket betyder at du "tegner i pixels og ikke i streger". Hvis du f.eks. tegner et billede i lo-res i Deluxe-Paint, og derefter fyrer det op i hires, og forstørret det så det stadig fylder hele skærmen, har du ikke vundet noget, for "trappetrinene" i figurene er også blevet dobbelt så store. Derfor benytter man såkaldte "struktur-tegneprogrammer", der i stedet for at tegne i pixels, husker at du tegnede en linie fra et punkt til et andet, og så tegner linien alt efter den anvendte opløsning. Det ser ikke så godt ud i lo-res, men slår du over i hi-res er linien pludselig dobbelt så glat og på en laserprinter med 300 dpi er den næsten perfekt.

Hidtil har der kun været Gold Disks Professional Draw på markedet til at dække dette behov, men nu kommer ProVector, der udmærker sig ved at være over dobbelt så hurtigt som Pro Draw. Desuden leveres det i 3 versioner til hhv. standard Amigaer, Amigaer med co-processor, og maskiner med 68020/30 processorer, hvor det virkelig kan udnytte fordelene ved de bedre processorer.

ProVector understøtter AREXX, men desværre er filformatet ikke direkte understøttet af de kendte DTP programmer. Taliesin, der har udgivet ProVector, lover dog, at de kommende versioner af både PageStream og Saxon vil kunne læse ProVector filer direkte.

Der er ingen dansk forhandler endnu, men du kan jo prøve at kontakte ESD.

tlf: 8616 6033, eller Alcotini,
tlf: 8622 0611

star

Alle starprintere leveres med kabel,
dansk manual, farvebånd.

STAR LC-20 180 tegn pr. sekund . 1.895,-
STAR LC-10 Colour 2.495,-
STAR LC-200 Colour 225 tegn 2.695,-
STAR LC-24-10 2.795,-
STAR LC 24-200, 24 nåle, 3.395,-
STAR LC-24-200 Colour 3.995,-
CANON BJ-10e Jet Ink (utrolig flot skrift) 3.410,-
Arkfører til alle LC printere fra 1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel 695,-
Farvebånd til alle STAR modeller. (God pris) **ring!!!**
Commodore MPS1550 colour, ny model 2.495,-
Commodore MPS 1230 1.795,-
Vi yder 2 års garanti på
STAR LC-20 samt LC-200 serien.

A590 - fremtidens Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op på 2,4Mb/sek.

Et fordelagtigt
valg til din A500.

3995,-

HUSK AT...

...Banzhaf gi'r dig altid
de bedste priser
- ring og hør den bedste pris
på netop dit ønske!!!

Disketter



Vi importerer selv alle disketter direkte fra
fabrikkerne - derfor de lave priser.
Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver
vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M
mærkevarer på lager.
Ring og hør laveste dagspriser!!!

100 stk. 3,5" kvalitets
disketter kun **kr. 449,-**

Diskbox m. lås til 100 stk. 84,00
Rensdisketter fra 49,00

Commodore Amiga 500 + PHILIPS farveskærm

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Køpetilbud

Nu Kun: **6.395,-**

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Månedens super-tilbud

1,8 Mb Ram-
udvidelse til
A500 med
garyadapter
+ 2 Mb monteret
kr. 1395,-

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram

...den ægte
ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der
meget let kan udvides til
en fornuftig penge.
Plads med nu 2,5Mb intern
ram, eller 1Mb Chip-Ram og
1,5 Fast-Ram

MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret 699,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt. 1549,-
Gary eller CPU adapter 348,-
512 Kb ram til MaxiMem + A590 Harddisk 295,-

Diverse

Interword tekstbehandling (DK) 895,-
Philips farvemonitor CM 8833 II til Amiga 2395,-
Højttalersæt til Amiga 495,-
Multiplayerkabel 199,-
Joystick fra 99,-
Joystick m/auto-Fire 198,-
Formstøbt støvlæg til A500 99,-
Kickstartomskifter 295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 250,-
Mousemåtte 69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1) fra 148,-
Rejsebox til 10 disketter fra 19,-
Modem 2400 Baud med software 1695,-
Alcotini Soundsampler 795,-
Creative Sound Systems - sampler 895,-
Smart Sound - sampler 398,-
Mousemaster 398,-
Amigabøger på dansk eller engelsk fra 198,-
4 playerkabel til Kick off 2 298,-
Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833 995,-
Action Replay ver. 2, med dansk manual 995,-
Action Replay 2 til Amiga 2000 1095,-
Spil til Amiga fra 99,-

Amiga 2000 + udstyr til 1/2 pris!!!

*Gældende for alle der er igang med en videregående
uddannelse. Husk, at medbringe dit studiekort
Ring og hør nærmere!!!!

...Banzhaf sælger også
på postordre - Ring eller
Fax. din ordre - og vi
vil lev. din bestilling
inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne "nye" og meget præcise
mus til din Amiga.

Den har holdbare microswitches og en opløsning, der
svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal be-
væge musen så langt som hidtil.

Leveres med en smart mus-måtte.

**kun:
295,-**



Golden Image

Håndscanner 2180,-
Trackball trådløs 695,-
Mouse pen 695,-
Trådløs mus m/måtte 699,-
Optisk mus m/måtte 595,-
Mekanisk mus m/måtte 295,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up 399,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret 1995,-

Alfadata (2 års garanti)

Trackball 695,-
Mekanisk mus m/måtte 395,-
Optisk mus m/måtte 595,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up 499,-

Amiga drev



3,5" low Cost drev **895,-**
3,5" Master 3A-1 **995,-**
Med afbryder, bus, støvklap og 70 cm.
kabel. Meget hurtig accessitid.
3,5" drev, til A2000 **1095,-**
3,5" Golden image drev m/ display **1195,-**
(incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK.
Priser er incl moms. Forbehold for prisændringer og trykfejl.

BANZHAF
datamedier a/s

Lyngby Torv 10 · 2800 Lyngby. Giro 7 52 5133 Telefon: 45 93 44 11 · Telefax 45 93 44 07

ORDRETELEFON
45 93 44 11

COMPUTER HOTLINE 91



This Is
Your
Amiga
on
HAM...

This Is
Your
Amiga
on
MACRO PAINT



4096 farver i Hi-Res

Den specielle HAM mode på Amigaen er ganske vist virkelig smart, men kan desværre ikke fungere i Hi-Res. Det rådes der nu bod på, med tegneprogrammet Macro Paint, der kan behandle og vise 4096 farver på en gang i hires. Programmet kan desuden kopere 24 bit billeder (16.7 millioner farver) men kan selv sagt ikke vise dem i denne kvalitet på skærmen. Den eneste hage ved Macro Paint er bare, at det kræver mindst 1 MB for overhovedet at køre, og hvis du ikke synes at "low memory" advarsler og "guru meditation" er grignagtige i det lange løb, så skal du helst have mindst 2 MB at give af. Vi tør ikke garantere for billedernes ægthed, for vi har bare fået dem tilsendt fra Lake Forest Logic, men de påstår at det ene viser en astronaut i standard HAM mode, mens det andet er samme astronaut i Macro-Paint. Det ser jo imponerende ud, men vi vil godt lige se programmet inden vi går helt agurk over det.

Lake Forest Logic
28101 Ballard Rd.
Lake Forest, Illinois
60045 USA
Tlf: 0091 708 816 6666 Fax: 0091 708 680 0832

Farvetryk frit efter fantasien

Kan du huske dengang man kunne gå hen i en tøjbutik, og få trykt et eller andet mønster, eller sågar ens billede, på en t-shirt eller lignende? Det kan man vist stadigvæk, men hvis du har en computer og en printer, bliver det først sjovt for alvor. Et dansk firma, KD Datascan, har nemlig introduceret en helt ny slags farvebånd, der passer til de fleste printere, i EPSON-, NEC-, OKI-, STAR- eller Commodore-serien, plus et antal andre.

Istedet for dit normale farvebånd, bruger du et såkaldt "Transferfarvebånd", der sættes i din printer ganske som normalt. Så tegner du et eller andet i f.eks. DPaint, printer det ud, og går ned en butik, der har mulighed for at lave dit tryk, og - vupt! - din tegning, eller hvad det nu kan være, er

kommet på en t-shirt, Sweat-shirt, forklæde eller pudebe-træk, alt efter hvilket tøj din forhandler har hjemme. Og for at det ikke skal være løgn, så er det også muligt at lave tryk på andre materialer, som keramik, glas, metal osv. Og så kan du vælge mellem flere forskellige farver -



fra sort til neonfarverne pink eller gul. Selvfølgelig er du ikke begrænset af DPaint - så længe det er noget, som din printer kan printe ud, så er mulighederne næsten uendelige. Hvis du for eksempel er rigtig kodefreak, kan du få din yndlings-sourcekode lige midt på brystet!

Nærmeste forhandler oplyses hos:

KD-Datascan,
Skolevænget 15, Nybøl,
6400 Sønderborg
Tlf: 7446 7683

Sådan får DU "COMputer Writer II"

I sidste nummer af DNC bragte vi en stor-test af printere, hvor vi gennemgik 9 af slagsen fra A til Z. Men, lagde du mærke til den sidste printer, "COMputer Writer II"?

Som de fleste nok har gennemsøket, så eksisterer den ikke, udover i vores syge fantasi - den var selvfølgelig ment som et morsomt kuriosum, der skulle lette lidt på for en ellers meget seriøs artikel. Bare sætningen: "(...) specielt papir, der er behandlet med titanium (udviklet af NASA i forbindelse med SDI-projektet) (...)", er jo vildt langt ude!

I USA i 1920'erne fremførtes et radioteater-stykke, "Kloderne Kamp", der skulle foregive en direkte udsendelse om marsboers invasion af Jorden. Millioner af amerikanere flygtede ud af landet i skræk - folk troede virkelig, at mars-boere havde landet - det sagde de jo i radioen.

Helt samme effekt havde vores "COMputer Writer II" nu ikke, men der var faktisk flere, der var sure over, at vi ikke skrev hvor man kunne få fat i "CW II"!

Nu ved I hvorfor - og smil så!



Sveriges største spilfirma i konkurs

HK Electronics, Sveriges største spil-importør og distributør, HK Electronics er erklæret konkurs, skriver det engelske blad Computer Trade Weekly.

Firmaet, der havde store eksklusiv-aftaler med de engelske og amerikanske spil-firmaer, og med en årlig omsætning på ca. 40 millioner kroner, menes at skyldte mellem 10 og 12 millioner kroner væk. Det har ikke været muligt for redaktionen at få en kommentar fra HK Electronics, ligesom vores kontakter i den svenske datapresse heller ikke har yderligere oplysninger. Der er ingen tvivl om, at HK's konkurs til stor del skyldes pirateri, der er meget udbredt i Sverige, samt et større og større udbud af postordrefirmaer fra udlandet, der har kunnet presse priserne i bund.

Genbrugs-RAM

Du kan måske nikke genkendende til følgende: Du har en 512K RAM udvidelse, men nu er det ikke nok, og du vil gerne have en der er lidt større - så køber man en ny, men hvad så med den gamle RAM?

Løsningen hedder ZYDEC MegaBoard, der installeres utroligt simpelt. Man tager simpelthen den gamle RAM-udvidelse ud af bunden, sætter ZYDEC ind i stedet, og placerer den gamle RAM-udvidelse bag ZYDEC MegaBoardet. Nu har du pludselig 2MB RAM! Helt så nemt er det nu ikke, for der skal også en såkaldt GARY-adapter til, der skal placeres inde i selve computeren. BMP påstår, at det ikke er særligt svært selv at installere, men hvis du stadig har garanti på Amigaen, så ryger den sig en tur...

Prisen lander omkring de 1.000 kr., og fåes hos:

BMP-Data ApS, tlf.: 4228 8700 ►

COMPUTER HOTLINE 91

Superbase Professional



Superbase Professional 4 på banen

Den mest populære database til Amigaen, Superbase Professional udkommer nu i version 4. Ved hjælp af det helt unikke display, der mest af alt minder om frontpanelet på en video, er det en smal sag, at bladre rundt/søge i sine datafiler.

I Superbase Professional 4 kan du dele data med IBM kompatible PC'ere der kører Superbase, dBase, Lotus 1-2-3, eller Microsoft Excel filer.

Er du interesseret i at høre nærmere om Superbase Professional 4, kan du henvende dig hos:

ESD, tlf: 8616 6033



Superbase bliver rigtig professionel

I PC verdenen er enhver database med respekt for sig selv udstyret med det såkaldte SQL (Sequential Query Language). Det er et standardiseret "forespørgselsprog" som giver dig adgang til at søge i store databaser, uanset hvilket databaseprogram du selv kører med.

Ifølge jungletrommerne skulle folkene bag databaseprogrammet Superbase til Amiga allerede være igang med næste version, der blandt andet understøtter SQL. Hvis det er rigtigt, kan det betyde et stort skridt fremad for Amigaen på databaseområdet i stil med det vi har set på DTP fronten, hvor Amigaen efterhånden har markeret sig solidt i professionel sammenhæng.

HITLISTEN

For ikke mere end bare et år siden var jeg et ganske almindeligt menneske, der fik de sædvanlige rykkere fra biblioteket og ellers ingen post. Nu vælter der VÆLTER det ind med jeres kuponer, så jeg føler mig aldrig alene mere. Jeg skylder jer al tak.

Og den mere materialistiske tak går denne gang til amigajeren:

Johnny Jacobsen
Hamarsmidtd 19
FR-700 Klaksvik

Færøerne - og tillykke med jeres landshold...

AMIGA

Alle jeres smukke stemmer har gjort underværker! Lemmings og Speedball II rykker direkte ind på høje placeringer. Pirates! har oplevet en nedtur af de store. Hvor længe kan Wings holde sig flyvende?

1. Wings (1)
2. Power Monger (4)
3. Lemmings (ny)
4. Speedball II (Ny)
5. Kick Off II (3)

Boblere: Monkey Island, Warlords, Pirates

C-64

Ikke helt så mange ændringer, men ikke desto mindre en interessant bobler eller to. Til gengæld er en æra slut med Batman og Microprose Soccer heldt ude i kulden. Creatures klarer sig stadig, men det er kun lige akkurat...

1. Creatures (1)
2. Rick Dangerous II (4)
3. Pirates! (3)
4. Stunt Car Racer (2)
5. Rick Dangerous (5)

Boblere: Last Ninja III, Ultima VI, Zak McKracken

Der er kommet et par spørgsmål siden sidst. JA, man må gerne skrive kuponen

af, hvis man ikke vil klippe i bladet. JA, jeg bliver sur, hvis jeg opdager, at man sender flere, helt ens kuponer og til sidst JA, tallene i parentes viser sidste måneds placering.

Må lyset og varmen være jeres fører gennem denne sommer...

- Christian Sparrevoth

Her min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Send kuponen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København K

**ÆGTE UFORFALSKET
AMIGA 3000**

POWER

**ER SUVERÆN
TIL:**

- Desk Top Publishing
- Computer Aided Design
- Grafik
- Animation
- TV-Produktion
- Præsentation
- Tekstbehandling
- Database
- Musik & lyd

**NY
STUDIEPRIS!**

**TEKNISKE
SPECIFIKATIONER:**

- Motorolas rå 68030 CPU samt den talknusende 68882 matematiske co-processor
- 50 el. 100 MB lynhurtig harddisk
- Flickerfri skærm for knivskarpe billeder
- Agnus, Denise og Paula. - Amigaens interne flyttefolk, der virkelig kan flytte grafik og lyd så det batter

- 102 tasters kattesmidt tastatur

- Musestyret for optimal kreativ brugerflade

- Kompatibel med 95% af alle lagringsmedier og printere

**HUSK!
gyldigt
studiekort**

**Fra kr.
19.995,-**

excl. moms.

24.395,-

incl. moms.

Ring allerede idag!

En time senere kan du have så meget datakraft, at selv inkarnerede PC-freaks vil skæve misundeligt til dig.....



BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

Virtual Reality i Arcade-hallerne!

Så kan du godt slippe kronerne - arkadeversionerne af Virtual Reality er nemlig en realitet! Nu kan du iføre dig en dum hjelm og være i en helt anden verden, hvor DU bestemmer hvor skabet skal stå.



Af Paul Rigby

Vi har skrevet en hel del om Virtual Reality-konceptet her i bladet, og indtil for nylig var det hele kun på forsknings- og forsøgsstadiet. Men for lige knap en måneds tid siden blev de første "Virtual Reality"-systemer som almindelige arkademaskiner offentliggjort i London, England.

Bygget i en garage

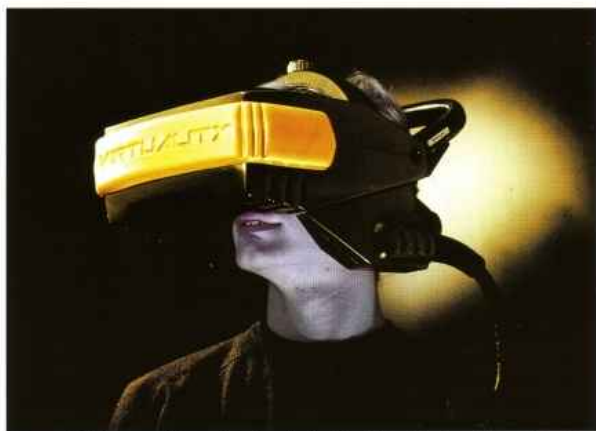
Lanceringen var kulminationen af år og måneders intensiv forskning, der begyndte i 1987. Det foregik i Jon Waldern's garage, præcis som Apple også blev udtænkt i en garage, hvis der er nogle der husker så langt tilbage. Om det nye Virtual Reality (VR) -system får lige så meget succes som Apple-maskinerne, er der meget der tyder på. Jon Waldern, der er direktør for W Industry, kunne ihvertfald vise et komplet og fungerende VR-system til lanceringen, og systemet vil kunne tiltrække alle aldersgrupper.

Hovedsystem består af tre dele: en **Expality** computer (en sofistikeret multiprocessor), og Visette-hjelm (der går at du kan se selve VR-verdenen. Den holder styr på dine hovedbevægelser, og afspiller lyd i CD-kvalitet). Sidst **Animet**-softwaren, der styrer **Expality**-computeren.

To versioner

VR-systemet eksisterer i to versioner; en hvor man står op og kan gå rundt i lokalet, og en hvor man sidder i et konsol-sæde. Der er adskillige ting man kan sætte til stå-op-versionen, inklusiv en handske og et joystick, der giver mulighed for at manipulere med objekter i rummet. Samtidig er W Industry ved at udvikle en handske, der arbejder med lufttryk, der vil give personen som har handsken på, følelsen af, at man faktisk **rører** ved ting.

Også under udvikling er et



Visette-hjelm er din audiovisuelle forbindelse til selve Virtual Reality-verdenen. Den holder styr på dine hovedbevægelser, og afspiller lyd i CD-kvalitet.



Sådan ser selve arkademaskinen ud. Hold udkig efter en sådan karl i DIN arkadehal!

såkaldt 'exoskelet', som man tager på selve kroppen. Når man så bevæger sig, vil den holde styr på ens position. På den måde vil man kunne se andre VR-spillere, omend kun i robotform, og sammen kan man så udforske den pågældende verden, eller skyde hinanden...

Består af 5 computere

Expality-computeren består af 5 andre computere: Amiga 3000 står for I/O og lyden, mens der bliver brugt to Texas Instruments 34020 og to 34082 RISC-chips til grafikken, der producerer omkring 30.000 polygoner i sekundet. Chippene kører med 33MHz, men den samlede MIP er utroligt høj. W Industry er meget glad for dette system, da det er bygget op af moduler, så opgraderinger kan foretages nemt og smertefrit. Faktisk bliver processor-kortene snart udbyttet med nogle helt nye, og hurtigere.

To kritikpunkter

Selvom de to systemer tog alle med storm ved lanceringen, så var der dog to kritikpunkter ved systemet. VR-hjelm, Visette, har LCD-display, og da vi prøvede den stationære version var displayet lidt tåget.

Hertil forklarede Jon Waldern: "Det skyldes at vi har et meget avanceret linse-system. Inkluderet i linserne er der nemlig et helt nyt middel, som vi stadig arbejder på. Og det er det middel, vi har brugt her til lanceringen. Desværre blev linserne ikke sat ordentligt i, så det er ligesom om at få en linse, og så styre den ud af fokus. Flere af dem havde samme fejl, men det skyldes rystelser fra fabrikken og hertil."

Det andet kritikpunkt var af selve spillet, en flyvesimulator kaldet VTOL. Det var dårligt desig-

net, og for nemt. Alle fjenderne fløj foran mig, og det var bare at skyde dem ned. I VR er det jo meningen, at man skal kunne se 360 grader omkring sig selv, ganske som i virkeligheden.

"På de to første niveauer er fjenderne foran spilleren, men herefter flyver de også bag, så spilleren skal undvige og så videre. I var kun i Cadet-level, men tingene bliver meget mere komplicerede i Ace-level. På den måde er spillet både for uøvede og trænede spillere.", forklarer Jon.

I arkaden

Når dette system er placeret i en arkadehal, kan du vælge mellem 3 niveauer, efter at have puttet penge i, hvilket bliver omkring 1 pund, 10-11 danske kroner. Så er der fire til fem sektioner pr. level. Ace-level giver dig den fulde dynamik, med turbulens og mulighed/behov for at kigge dig omkring i alle mulige retninger, i den virtuelle verden.

VTOL er dog ikke det eneste spil til VR-systemet. Et andet, kaldet Battlesphere, er lige noget for inkarnerede arkade-freaks.

"Battlesphere er en ægte spillefreaks interaktive underholdning. Spillerne ser hinanden i den virtuelle verden. Spilleren kan, via HyperSpace, bevæge sig lynhurtigt hen til den anden spiller, hvor man så kan spille mod hinanden. Spillere kan også tale med hinanden via indbyggede mikrofoner i hjelmen."

"Alt det her kræver jo at man har flere VR-systemer stående, men det er også vores plan at lave en decideret VR-arkadehal, men det skal gøres ordentligt." pointerer Jon Waldern.

Så skal der spilles

Når du sidder i Sid-ned-versionen, med hjelmen godt trukket ned over hovedet, så føles det næsten som at være en del af en TRON-film - fanget i et computerspil! Uanset hvor jeg drejede hovedet hen, op, ned eller til siden, så jeg computergenereret grafik, der viste dele af mit fly, fjenderne og det atmosfæriske landskab - meget mærkeligt. Hjelmen kan tilpasses alle hovedstørrelser, med et system kaldet ErgLock, men man kan ikke undgå at lægge mærke til vægten i fronten af hjelmen, der hvor LCD-teknologien sidder. Hjelmen viste sig at være et problem for folk med briller, noget som ikke umiddelbart bliver løst.

Stå-op-versionen

Til sidst så vi versionen, hvor man kan stå op, og gå rundt som man vil. Her får man en korset-lignende rygsæk omkring livet, en handske på en af hænderne, og Viset-

te-hjelmen på hovedet. Samtidig med at en person fra W Industry rendte rundt med udstyret på, kunne vi se 'verden' sådan som han nu oplevede den, på en monitor, og se hvordan han tog et modelfly, der hang midt i luften, og flyttede det et andet sted hen. Han tog også en 'virtuel' bold og kastede den hen mod en 'virtuel' væg, hvor der var lydeffekter til.

En hjemmeversion på trapperne?

Vi kunne selvfølgelig ikke dy os for at spørge, om der er en hjemme-

model på vej. Til det sagde Jon Waldern: "Vi arbejder på det. Og den vil være klar før folk tror det."

Imens er produktionen af arkaden hvor man sidder ned, oppe på snart 5000 enheder om året, og vil koste cirka 100 til 200.000 kr. Men W Industry er ikke kun hardware-producenter. De har også ansat deres egne spil-programmører, og hertil siger Jon "Vi har vores egne In-House-udviklere. Det har dog taget lang tid at opbygge den nødvendige kvalitet. Softwarelicenser sælges dog til softwarefirmaerne, lige så snart

brugergruppen er stor nok. I øjeblikket regner vi med to spil om året. Med nye temaer, og i andre genrer, der kan drage fordel af VR-systemet."

Som et eksempel på et af de spil, som WI er igang med, kunne Jon afsløre et Dungeon Master-agtig spil, til Stå-op-modellen. Og med den interesse, som Dungeons & Dragons efterhånden har opnået, er det vist ikke skudt helt forbi...

Læs mere om Virtual Reality i DNC nr. 6/91

Virtual Ingrediens

Med handsken på kan du komme i berøring og manipulere med ting, som du kun kan se i din 'virtuelle verden'.



Expality-computeren, der styrer hele Virtuel Reality-systemet, består af 5 andre computere: Amiga 3000 for I/O og lyden, mens der bliver brugt to Texas Instruments 34020 og to 34082 RISC-chips til grafikken, der producerer omkring 30.000 polygoner i sekundet.



I flyspillet VTOL flyver fjenderne foran og bag spilleren, og de skal selvfølgelig undviges og så skydes ned. Man starter i Cadet-level, men tingene bliver meget mere komplicerede i Ace-level. På den måde er spillet både for uøvede og trænede spillere.



Supra Produkter

Euro-Trade
Danmarks Største Amiga center
Finlandsvej 25, 8200 Århus N
Tlf: 86 166111 Fax: 86 166102



Supra modems / U.S. Robotics HST



Supra 2400 extert: Et rigtig godt kvalitets modem med 2400 BAUD data overførsel, fuldt Hayes kompatibelt, passer til alle Amiga og PC'ere. Supra 2400zi Intern: Amiga 2000/3000 modem, sparer dig for den ekstra bordplads. Du kan koble helt op til 5 zi'er i din Amiga, f.eks. til BBS'er med flere linjer. Bruger ikke den serielle port.

Int: **1.495,-**

Ext: **1.295,-**

Supra 2400 plus: 2400 BAUD modem med de nye pakke protokoller MNP5 og V.42bis. Oplev svimlende hastigheder op til 9600 bps med dette modem. Autoanswer/Autodial en selvfølge. Intet andet modem gi'r dig så meget modem for så lidt penge. Software og kabler medfølger.

Kun **2.095,-**

U.S. Robotics 38400 baud HST modem! Verdens hurtigste nu med V.42bis. Bruges af alle BBS'er.

Kun **6.295,-**

Supra RX 500 / Amiga 2000 Ram

Supra RX 500: Denne kompakte ramudvidelse til din Amiga 500 gir dig op til 8mb "ægte" fastram. Mere "clean" end alle de interne modeller som oversvømmer markedet. Desuden kræver den ingen adaptorer, hverken på CPU'en eller Gary. Har selvfølgelig videreført bus, så du ikke får problemer med Action Replay, harddisk eller andet eksternt hardware.

1mb Kun ... **1.595,-**

2mb Kun ... **2.295,-**

Ring for priser på andre størrelser

Supra Ram 2000: Har du timings problemer af den ene eller anden art, så skift til supra ram. Denne ram udvidelse er testet med alle tænkelige Expansions kort: XT/AT kort, Hardcards, Interne modems og acceleratorkort. Supra ram er markedets bedste og mest stabile ram udvidelse.

2mb Kun. ... **1.995,-**



Supra XP 500 / Amiga 2000 Hardcard



Supra XP 500: Er markedets absolut mest kompakte Scsi II harddisk til din Amiga 500. Sættes i ekspansions porten uden ekstra strømforsyning eller andre tilslutninger. P.g.a. det ekstremt lave strømforbrug kører XP 500 som den eneste harddisk uden blæser, derfor Nul Støj. Med den indbyggede gameswitch (som slår autoboot fra) har du ingen kompatibilitets problemer med spil som ikke vil køre når din harddisk er koblet til. XP 500 leveres f.eks. med 52mb Quantum LPS 15/7 ms drev, og har plads til hele 8 mb Ram.

Kun ... **5.495,-**

Ring for priser på andre størrelser

Supra Wordsync Hardcard: Denne Amiga 2000 Scsi II harddisk controller er en af verdens mest solgte. Dette forstås man godt når man ser på yde evne, driftsikkerhed og betjenings venlighed. Wordsync controlleren er en klar vinder. Leveres i alle størrelser f.eks. m/ 52mb Quantum drev

Kun ... **4.895,-**

Ring for priser på andre størrelser

En Lille (R)evolution til de RAM-Hungrende

Evolution harddisk-controlleren stammer fra tyske MacroSystem og leveres med et program, der kan arrangere Virtual Memory på Amigaen. Det Nye COMputer har set på fænomenet...

Af Jesper Steen Møller

Selve Evolution-controlleren er en konventionel ikke-DMA SCSI 2 controller, der ikke har problemer med at følge med harddiskene, og kommer op over en megabyte i sekundet for overførsler fra en Quantum LPS harddisk.

Manualen er på tysk, og det er installationsprogrammet også, og begge lader noget tilbage at ønske, men selve hardwaren virker pålidelig nok. Controlleren AutoBootes under 1.2 og 1.3 (og 2.0) og findes også i versioner til Amiga 1000 og A500, og leveres med A-MAX II og Medusa (ST-emulator) drivere.

Husker du, så...

I det daglige arbejde med Amigaen mærker man ofte at programmer og data (ikke mindst billeder) fylder meget. Heldigvis er RAM-udvidelsen opfundet for længe, og Amigaen er derfor stadig going strong. I topmodellen A3000 kan der være 18MB RAM, mens der i A2000 kan være hele 32MB RAM med et acceleratorkort, men sæt nu alt dette ikke er nok? Hvis man nu vil scanne en A4 side i 300dpi og 24 bits? Hvis der er ikke flere tomme sokler at fylde ud, og ikke flere slots at stoppe til? (A3000 kan dog udvides til 1.7 GB (1 Giga-Byte=1024 MegaBytes), der er bare ikke fremstillet nogen kort til dette fremtil endnu).

Virtual Memory

Så er svaret Virtual Memory! Begrebet bruges for en teknik, hvor man afsætter et område på harddisken, og bruger dette som hukommelse. Denne fiktive mængde hukommelse hægtes på systemet og kan nu bruges som normal hukommelse - næsten da. Når processoren skal læse eller skrive en adresse i Virtual Memory, henter Virtual Memory-programmet nemlig den relevante del ind i noget rigtig hukommelse og fortæller computeren,



Med Evolution-kortet, er det muligt at bruge harddisken som RAM.

at den efterspurgte adresse nu ligger et andet sted. Processoren kan nu læse eller skrive så lystigt den vil, indtil den rammer ved siden af det område, der er læst ind i rigtig hukommelse. Så skrives det gamle indhold ud til disken igen, og det nye hentes ind

fra det rigtige sted på disken, etc.etc.

Men...

Som antydning sker der en del magi med hensyn til at snyde processoren til at tro at nogle adresser ligger andre steder, og at under-

søge hvor hukommelse læses eller skrives.

Der er op til MMU'en at klare den slags ting. En MMU findes på nogle 68020 acceleratorkort (f.eks. A2620, Commodores eget kort), og alle 68030-kort har en sådan (der er i Motorola 68030 en indbygget MMU).

Endnu et krav for at Evolution VMemory systemet virker, er at MMU'en ikke er i brug i forvejen, som den er på A3000. Det lykkedes os dog alligevel at få systemet til at virke med A3000 og Kickstart 2.0, men det var ikke helt perfekt alligevel, da A3000s egen harddisk ikke kunne overføre til Virtual Memory, for A3000 bruger en DMA controller til SCSI overførsler. Med A2000 var der ingen problemer, blot er installationen af Virtual Memory-handleren IKKE for begyndere, da man med lidt snilde kan komme til at slette dele af sin harddisk.

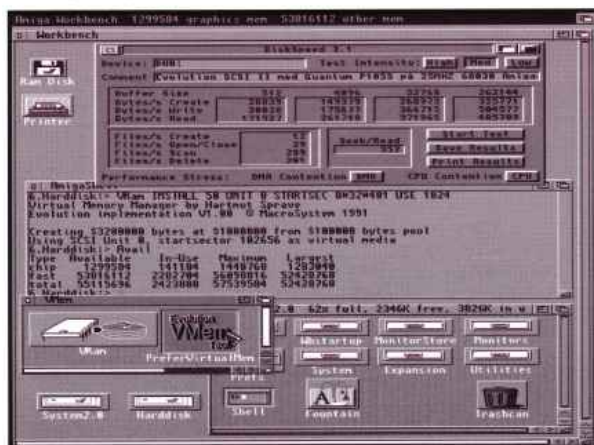
Konklusion

Selvom installationen er indviklet, manualen på tysk og Virtual Memory-programmet forholdsvis helt nyt og utestet, er Evolution controlleren klart anbefalelsesværdig. Det bedste ville naturligvis være en software-update af en slags, med lettere tilgængelige programmer (MacroSystem kunne med held se Supra, GVP eller Commodore i kortene), men under alle omstændigheder er det MEGA fedt med 50 megabyte RAM at boltre sig på i for eksempel DPaintIII (eller 100, eller 200, 300, 500, 1000 MB...), selvom det jo langt fra er så hurtigt som rigtig RAM.

Som før nævnt er det ideelt ved indscanninger af større billeder, der kræver plads.

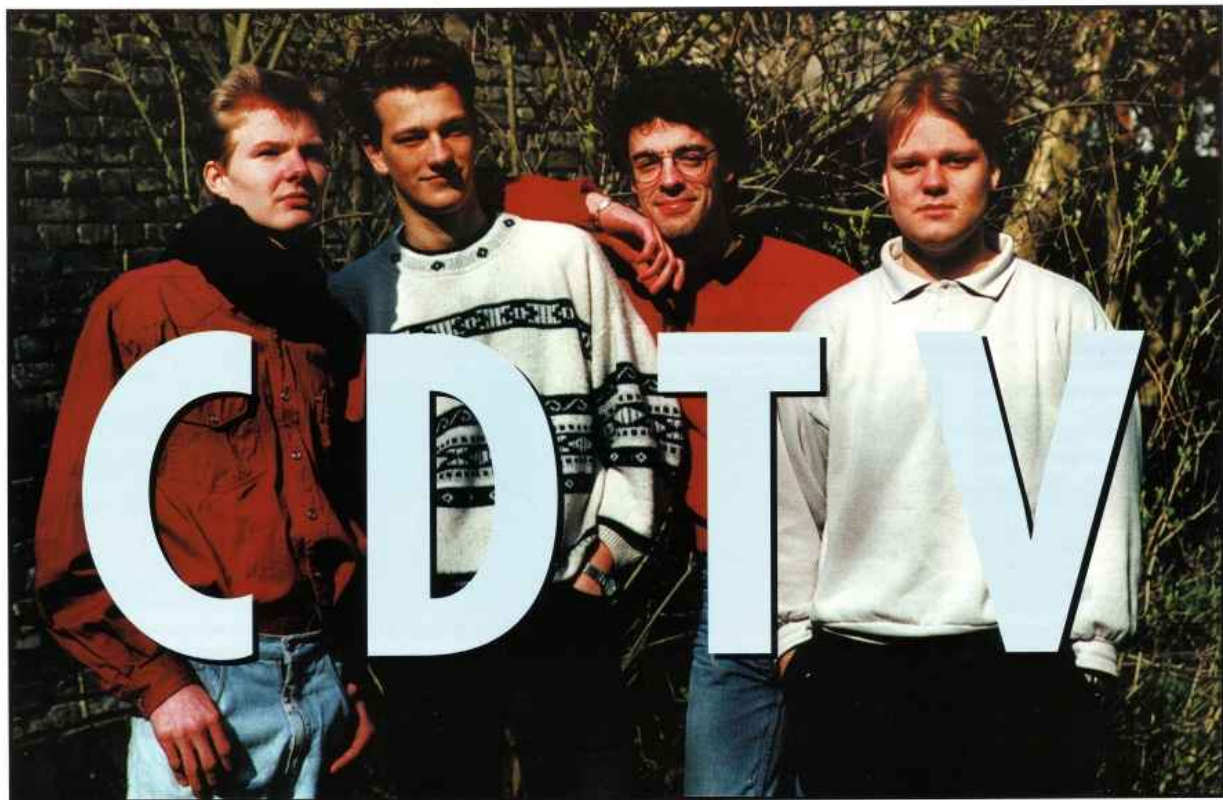
Fakta:

Evolution VMemory, pris kr.
RW Electronics, telefon 3171 5105



Læg mærke til vinduet i midten "SYMB" fri ram!

Danmark i Front Med



Når CDTV endelig kommer i forretningerne, vil der være dansk software blandt de første titler, som kan købes. Det er de fire ambitiøse Arhusianere i Kirk Moreno, som i den grad har imponeret softwarehusene med deres "Chaos In Andromeda", at de nu har fået bestilling på en CDTV-udgave.

Af John Alex Hvidlykke

Selv om Amiga-udgaven af "Chaos In Andromeda" kun lige akkurat er sluppet løs på markedet, er Kirk Moreno-folkene allerede på trapperne med CDTV-udgaven. Og det ville være topmålet af fornærmelse at tale om blot en "konvertering". Denne udgave ventes at være på det engelske marked i september.

Mens Amiga-udgaven lige netop kunne presses ind i en A500 uden ekstra RAM, har CDTV'en 600 megabytes til rådighed på compact disc'en. Plads, som bliver udnyttet til massevis af digitaliserede billeder og ditto lyd. I den endelige udgave kommer spillet til at fylde omkring 70 megabytes!

Say that again!

"Say that again please!" Med underkæben i noget nær knæhøjde modtog Kirk Moreno-folkene i midten af marts en opringning fra On-Line i England, som foreslog, at de leverede en CDTV-udgave af deres spil. Og mens de havde brugt et års tid på Amiga-udgaven, skulle denne kompromisløse super-udgave være leveringsklar på godt tre måneder!

De fire fik fremskaffet kamera-

udstyr og en Videon 2 digitizer, samt en solid harddisk. Og så var det ellers med at finde virkelige udgaver af scenerne fra "C.I.A.". De havde først regnet med at optage scenerne på Super-VHS video. Men det viste sig, at selv et "perfekt stillbillede" var for uroligt til digitalisering. I stedet er billederne først optaget med et almindeligt spejlrefleks-kamera og siden digitaliseret.

Rigtige skuespillere

Med digitaliserede billeder stiller CDTV i realiteten samme krav som filmproduktion. Grafiksiden i den almindelige Amiga-udgave er tegnet, dels i Deluxe Paint, dels ved hjælp af Kirk Morenos eget grafiksistem. Men her er den almindelige del suppleret med filmede scener, hvor der pludselig skal rigtige mennesker i rollerne. Og træer og bygninger er "on location"-optagelser.

Familie og venner er blevet formummet som spillets figurer. Og OK, vellignende spil, bygget over film. Det er set før. Men mon ikke Torben Frederiksen fra Århus er



Det ene af Kirk Morenos arbejdssteder. Her sker digitalisering og redigering af billeder, samt programmering. Lydudstyret findes i den anden ende af byen.

den første i verden, som har spillet rollen som hovedperson i et computer-spil?

Faktisk kan man ikke stå stille ret længe hos Kirk Moreno, før man bliver draget ind i processen. Før Det Nye Computers udsendte medarbejder vidste af det, var han pludselig blevet sjanghaget til at spille rollen som en slags okkult præst.

Mere plads til atmosfæren

"Vi har fået plads til at gøre mere ud af spillets atmosfære. Det gælder for eksempel en grundig beskrivelse af baggrunden og den fremtidsverden, spillet foregår i", siger Arne Mayoh fra Kirk Moreno. De karakterer, hovedpersonen møder på planeten Koramis 12 (som hele spillet foregår på), er også blevet mindre anonyme. Nu er det ikke kun nogle få karakterer, man kan tale med og stille spørgsmål til. Der er også arbejdet en del med "lydsporet", som hjælper med til at give handlingen atmosfære.

Der indgår blandt andet lange sekvenser med digitaliseret tale.

"Mange af de ideer, vi nu har fået plads til, var nogle, vi havde allerede, da vi skrev Amiga-udgaven, men måtte droppe af pladshensyn. Det har betydet en hel del

dobbelt-arbejde, for vi havde desværre ikke gemt de gamle oplæg", siger Arne Mayoh.

Spillet, ingen har set

Firmaet kunne desværre ikke fremvise en færdig udgave af spillet. Men de scener, som var klar, da Det Nye Computer besøgte de fire, var særdeles overbevisende. Det ligner i hvert fald ikke noget, som kan lade sig gøre på en Amiga.

Og her er der et problem: Arne Mayoh indrømmer, at det har været underligt at arbejde delvist i blinde, uden at have mulighed for at køre mere end en bid af gangen.

"Selvfølgelig bliver produktet testet grundigt igennem, inden det kommer på markedet. Men vi har desværre ikke selv adgang til en 600 MB sletbar optisk disk, som der kræves. Den har de hos On-Line, men det apparat, koster en formue", siger Arne Mayoh.

Fremtiden

Med den fart, de fire ambitiøse århusianere har på, er der vist ingen grund til at tro, at vi har hørt det sidste fra dén kant.

Blandt fremtidsplanerne er en opfølgning til "C.I.A.". To-eren skal rumme de ideer, som der ikke var plads til i Amiga-udgaven - og ikke

Kirk Moreno og "C.I.A."

Kirk Moreno består af idé-mand Arne Mayoh, programmør Kenn Damgaard, grafiker Flemming Rubak og musiker Halfdan Larsen.

Da ideen til "Chaos In Andromeda" blev undfanget, havde ingen af de fire erfaringer med Amigaen.

"C.I.A." indeholder elementer fra både arkade-spil og adventures. Hvis man vil, kan man gennemføre spillet ved at løse gåder og finde oplysninger. Men man kan også vælge at give pokker i gåder og give portvagten nogen BAAAAAANK!

tid nok til at gennemføre til CDTV. Her skal der være mulighed for at forlade Koramis 12 og tage på springtur i verdensrummet.

Kirk Moreno kunne også godt tænke sig at gå ind i pladebranchen(!). Eller mere præcist at lave computergrafik til CDTV for at give danske CD-udgivelser en ekstra dimension.

Flere ville gerne udgive spillet

Da vi i december 1990 skrev om de fire danskere med det høje ambitionsniveau, var det endnu ikke afgjort, hvem der skulle have lov til at markedsføre spillet. Blandt fire softwarehuse, som var med i slutspurten, faldt valget på On-Line (den tidligere CRL Group). Det bliver også On-Line, som efter kontrakt med Commodore får lov til at sætte Chaos In Andromeda

på CDTV. Også amerikanske Accolade var blandt de meget interesserede. Ved de fires mellemkomst er der nu forhandlinger igang mellem On-Line og Accolade, så "C.I.A." kan få sidstnævnte firma som amerikansk distributør.

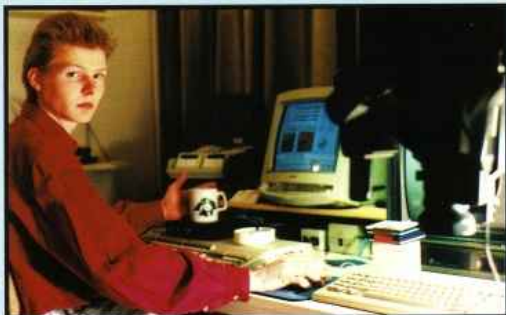
Spillet bliver blandt de allerførste titler overhovedet på det nye format. Når de første maskiner kommer på hylderne hos engelske radioforretninger (CDTV'en sælges i radiofaghandelen som det stykke Hi-Fi-isenkram, den også er), vil der være ca. 50 titler, hvoraf kun få er "leisureware" (spil).

(Læs også om Kirk Moreno i DNC nr. 12/90, "Århusianske ambitioner", samt mere om hvordan man laver et CDTV-spil, i DNC 6/91, "Dynamiske Dynamix")

Visit hos Kirk Moreno



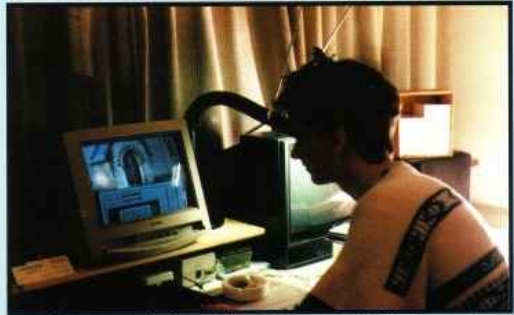
En af nyhederne i CDTV-udgaven er lyden, som blandt andet omfatter lange indtalte sekvenser. Her er Flemming Rubak gået i "studiet".



Programmør Kenn Damgaard har måttet arbejde stort set i blinde, da Kirk Moreno ikke råder over en sletbar optisk disk. Spillet kommer til at fylde omkring 10 megabytes!



Torben Frederiksen er sandsynligvis den første i verden, som spiller hovedpersonen i et computerspil!



Hvis Flemming Rubaks grafik var imponerende i Amiga-udgaven af "C.I.A.", løber vi tør for tillægsord ved CDTV-udgaven, hvor der er brugt stabler af digitaliserede og manipulerede billeder.

Sådan: Danmark har nu en 7. plads på GVP's Top-10 liste. Vælg GVP Series II til din Amiga - det sikre valg!

IMPACT
Series II

GVP

Når du handler ved den autoriserede forhandler er du sikret:

GVP Series II COMBO kort

GVP's nye COMBO acceleratorkort er en revolutionerende nyhed. Med dette kort er det lykkedes GVP at kombinere 68030/882 processorerne, 16MB RAM, markedets hurtigste SCSI controller samt indtil 340MB harddisk på eet kort. Kun GVP gør det muligt. Fuldt kompatibelt med MegaChip 2000. (2MB Chip Mem).

GVP Series II A500 extern HD

GVP's nye HD8+ harddiske er en revolutionerende nyhed. Den fylder mindre og passer bedre til din A500 end nogen anden harddisk på markedet. Med indbygget 'mini-slot' til fremtidige udvidelser samt plads til 8 MB RAM er den det sikre valg. Leveres fra 40 - 100 MB.
Pris 52 MB LPS: 6.995,-

Alle priser er incl. moms, excl. fragt & ekspedition.
Forbehold f. fejl og prisændringer

Hurtig levering til den rigtige pris

GVP 22MHz Series II COMBO

COMBO 22 kortet er "lillebror" i GVP's nye COMBO serie acceleratorkort. Kortet leveres med 68882 co-processor, 1MB RAM samt SCSI controller. RAM kapacitet kan senere udvides med yderligere 12MB. Kan evt. leveres med Maxtor eller Quantum SCSI harddisk.

Pris uden harddisk: 10.495,-

GVP Series II HardCard

Med introduktionen af SERIE II hardcard'ene har GVP igen sat nye standarder. Med denne serie dækker vi ethvert behov for professionelt ekspansion udstyr, fra 40 til 340 MB. Hardcard+RAM kortene har plads til 8 MB RAM samt harddisk på kortet.

Pris 52 MB LPS: 5.795,-

Dansk brugsanvisning

GVP 33MHz Series II COMBO

COMBO 33 kortet er "storesøster" i GVP's nye COMBO serie acceleratorkort. Kortet leveres i samme konfiguration som COMBO 22, RAM kapacitet dog 4MB, kan senere udvides til 16MB. Kan evt. leveres med Maxtor eller Quantum SCSI harddisk. Hurtigere end A3000!

Pris uden harddisk: 18.395,-

Ricoh 50 MB Harddisk

SyQuest'en har endelig fået en pålidelig afløser. Ricoh R5500 sikrer dig ubegrænset harddisk kapacitet. Den udskiftelige, hermetisk lukkede disk med en kapacitet på 50MB pr. plade, kan dække alle dine behov. Nu og i fremtiden. Access-tid 28 ms.

Pris incl. 1 disk: 9.495,-

8-timers service - ring og hør

GVP 50MHz Series II IMPACT

IMPACT 50 kortet er "Big Brother" i GVP's serie af acceleratorkort. Kortet leveres med 68882 co-processor, 4MB RAM samt AT controller. RAM kapacitet kan senere udvides til ialt 32MB! Kan evt. leveres med Maxtor eller Quantum AT harddisk. Så bliver det ikke bedre!

Pris uden harddisk: 30.395,-

Kun hos den autoriserede GVP forhandler får du:

- Hurtig levering
- Kvalificeret service
- Dansk brugsanvisning
- 8-timers service
- Den rigtige pris

Series II harddiske til Amiga 500

A500-HD+/42F Fujitsu u. RAM	6.495,-
A500-HD+/42F m. 2 MB RAM	7.695,-
A500-HD+/52Q Quantum LPS	6.995,-
A500-HD+/52Q m. 2 MB RAM	8.195,-
A500-HD+/80MX Maxtor LP	8.395,-
A500-HD+/80MX m. 2 MB RAM	9.595,-
A500-HD+/100Q Quantum LPS	9.995,-
A500-HD+/100Q m. 2 MB RAM	11.195,-

Series II HardCard u. plads til RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	1.795,-
A2000-HC/52Q Quantum, 12 ms.	5.495,-
A2000-HC/80MX Maxtor, 18 ms.	6.695,-
A2000-HC/105Q Quantum, 12 ms.	7.095,-
A2000-HC/105LP Quantum, 12 ms.	9.195,-
A2000-HC/200MX, Maxtor 15 ms.	14.695,-

Series II HardCard m. plads til 8MB RAM

A2000-HC8/0 SCSI ctrl.	2.295,-
A2000-HC8/52Q Quantum, 12 ms.	5.795,-
A2000-HC8/80MX Maxtor, 18 ms.	7.295,-
A2000-HC8/105Q Quantum, 12 ms.	7.595,-
A2000-HC8/105LP Quantum, 12 ms.	9.795,-
A2000-HC8/200MX, Maxtor 15 ms.	15.195,-

Series II RAM kort m. plads til 8MB RAM

A2000-RAM8/0 8 MB kort u. RAM	1.295,-
A2000-RAM8/2 8 MB kort incl. 2MB	2.395,-
2 MB Fast RAM upgrade	1.200,-

Series II COMBO/SCSI acceleratorkort

A3022/0 22 MHz kort/1 MB RAM	10.495,-
A3022/52 m. 52MB Quantum HD	13.495,-
Chipak-22/1 1MB RAM f. A3022	1.495,-
Chipak-22/4 4MB RAM f. A3022	5.595,-
A3033/0 33 MHz kort/4 MB RAM	18.395,-
A3033/52 m. 52MB Quantum HD	21.395,-
Chipak-33/4 4MB RAM f. A3033	5.595,-
Ring og hør ang. 80MB - 1.7GB harddiske	

50 MHz IMPACT 68030 kort m. AT HD Ctrl.

A3050/0 50 MHz kort/4 MB RAM	30.395,-
Chipak-50/4 4MB RAM f. A3050	6.295,-

I August måned forventer vi at introducere GVP's nye 24Bit Videokort til Amiga3000 og Amiga2000. Med PVA kortet kan din Amiga gøre ting, der overgår selv de vildeste fantasier! Glæd dig til efteråret. Hav en god sommer.

Autoriserede forhandlere:

Dansk distribution og salg:



- EURO-TRADE -
HELE DANMARKS
AMIGA CENTER

Filmandsgade 25, 8000 Århus, Tlf. 86 16 61 11



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Strandvejen 18, Kbh. Ø, Forsendelse: 86 22 06 11



ND Lavpris A/S

Kirkevejen 23, Hatting, Tlf. 80 81 52 11

Digitizer-UPDATE: Ny version af Videon

Fra italienske Newtronic Technologies, har vi modtaget den seneste digitizer i Videon-serien. Videon 3.0 bliver den markedsført som, og den har nogle spændende nye faciliteter, som vi kigger lidt nærmere på.

Af Lars Merland

Hardwaren ligner stort set sig selv: en lille sort kasse med målene 15x18x4 cm. Foran, på fronten af kassen, finder vi fire justerings-drejeknapper; tracking, contrast, brightness og color.

Til højre for dem sidder der to knapper; video/computer omskifter, og composite/Super-Vhs omskifter.

Det nye er at trackingknappen er kommet på. Den gør dig istand til at finde det bedste signal, hvis du f.eks. skifter mellem flere video kilder, hvis signaler er lidt forskellige. Til højre sidder der som nævnt en omskifter mellem SuperVHS og composite. Det var virkelig en ting der gjorde mig glad, som ejer af et supervhs kamera men glæden blev hurtigt vendt til en skuffelse, dag jeg på en helligdag hvor alle nørdbutikker var lukkede, opdagede at den skulle have SuperVHS signalet via BNC stik til Chrome og Luminance, og ikke via et scart, som mit kamera ellers er vant til. Den mulighed fik jeg altså ikke afprøvet, men hvis det virker, skulle det give et billede der er meget skarpere end du er vant til, da video-opløsningen i dette signal er ca. dobbelt så god.

Efter at have afprøvet trackingknappen med to forskellige videokilder var min umiddelbare konklusion, at den bare var til pynt, og løvrigt bestemt til at sætte grå hår i hovedet på den ellers unge anmelder (er 26 ungt? Red.).

På bagsiden af apparatet var der mere nyt at hente, - nu slipper man nemlig for at hente strømmen via en separat strømforsyning, for i den nye version hentes den nemlig via et kabel fra din eksterne diskdrevsport.

Meget mere nyt er der ikke umiddelbart at hente i hardwaren.

Softwaren har man derimod pyntet på udseendemæssigt. Menuen sidder stadig i bunden af skærmen, og til venstre i menu-

baren har man sine digitaliseringsknapper, slow, medium, fast. Slow for den bedste kvalitet og fast for den dårligste. Ganske som den tidligere version. I videon 3.0 har man også muligheden for at lave en mapping, det vil sige at "klastre" sit billede på en forud defineret form, en kasse eller trekant. Om det er noget man kommer til at bruge ofte vil jeg ikke udtale mig om, men det kan man altså, hvis man vil!

Effects findes også stadigvæk, og her kan man blandt pixelere sit billede, hvilket groft sagt betyder, at du dine pixels i billedet bliver større. I denne funktion kan du også zoome, og ændre belysningen af dit billede.

De forskellige modes du kan digitalisere er stadig de samme som den tidligere version, undtagen en væsentlig ting. Du kan digitalisere et billede, og så gemme det i 32.000 farver i 24 bit-planer!

Det er virkelig noget der rykker. Du kan selvfølgelig ikke se hvor godt dit billede bliver på skærmen, da Amigaskærmen ikke kan vise 24 bit billeder, men arbejder du med DTP til daglig, får du med disse 24 bitbilleder en langt højere kvalitet når du får sat dit dokument hos en professionel fotosætter. Som nævnt en god ting, for dem der vil arbejde professionelt med deres Amiga. Jeg prøvede at lave nogle billeder for at se om kvaliteten var bedre end den tidligere version; men helt ærligt - det syntes jeg ikke at den var. Det gør egentlig ikke så meget, da kvaliteten her faktisk var i top. Hvis du vil vide mere om Videon digitizeren så kan du læse en gennemgribende test i COMPUTER nr. 9/90.

Fakta:

Videon 3.0, pris kr. 3.795
Betafon, tlf.: 3131 0273
FOTOVIXEN III, pris kr. 7.495
Konica, tlf. 42 484 100



Fotovixen III i al sin pragt. Det er en dias-lyskasse med indbygget kamera, beregnet til at affotografere et dias, enten til en video-båndoptager, eller som i vores tilfælde en digitizer og en Amiga.

Fotovix III

Til videon 3.0-testen afprøvede vi en FOTOVIX III.

Det er en dias-lyskasse med indbygget kamera, beregnet til at affotografere et dias, enten til en videobåndoptager, eller som i vores tilfælde en digitizer og en Amiga.

FOTOVIX er født med en zoom, så du kan udvælge dig et udsnit af et dias og digitalisere det. Endvidere har den et lille joystick, og rokerer man rundt på dette, kan man ændre grundfarverne i billedet efter de gængse RGB værdier.

Til vores formål virkede FOTOVIXEN III ikke specielt godt - det direkte signal er ganske udmærket, og kan sikkert også bruges til

video'en eller TV'et, men til bladproduktion f.eks. er den alt for dårlig. Om det så skyldes FOTOVIXEN eller Videon 3.0, ja, det skal vi ikke kunne sige, men blot konstatere, at den, i den billige version vi havde til test, og som sikkert også har det største marked, ikke levede op til vores forventninger. Til sjov og hjemmehygge er den ok, men når den skal bruges til at få dias ind i Amigaen, til brug i bladet, så er den bare ikke god nok. Husk dog på, at vi kun har prøvet FOTOVIXEN III - den fåes også i 'større' og mere avancerede versioner, der måske kan klare opgaven bedre. Men så er prisen også derefter. ■

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000 Studie: 10.300,-
AMIGA 2000: 11.995,-

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev	995,-
XT-kit	3.175,-
AT-kit	6.650,-
Intern genlock	2.435,-
20 Mb harddisk	3.875,-
50 Mb harddisk	6.100,-
2 Mb RAM-kort	2.665,-
8 Mb RAM-kort	6.785,-
68020 ACC. kort	9.760,-
68030 ACC. kort	10.980,-
Ring og hør på studiepriser!	

Monitorer

Commodore 1084s	2.995,-
Philips 8833-II	2.399,-
Philips monocrome	1.095,-
Alle monitorer leveres m. kabler.	

Printere

Star LC10 Colour	2.695,-
Star LC 20	1.824,-
Star LC 24-10	2.800,-
Star LC 24-200	3.495,-
Star LC 24-200c	3.995,-
Star LC 200 Colour	2.995,-

Leveres med 2 år's
autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med
DK manual+kabel.

ABSOLUT

Printere fortsat

Star laser LS-8II

Den nye! 8 sider/min.
Og 1 Mb ram 9.775,-

MPS 1230	1.695,-
MPS 1550C	2.695,-

(MPS 1230 og 1550C er også til C64)

SOMMER TILBUD

Fujitsu SP320Q	2.995,-
Olympia ESW 1000	1.995,-

Fujitsu SP320Q og Olympia ESW 1000
er typehjulsprinter.

Joystick

The Arcade	260,-
The Arcade turbo	340,-
The Boss	199,-
Red Ball	329,-
Super three way	395,-
Super Pro Autofire	295,-

Diskdrev

Cumana 3.5" Drev	
Tænd/sluk bus	995,-
Qtec 5.25" diskdrev	
Tænd/sluk bus	1.595,-
Commodore slimline	
3.5" diskdrev	1.395,-

Disketter

Basf 3.5"	99,-
Basf 5.25"	78,-
Esselte 3.5"	99,-
Esselte 5.25"	78,-

SOMMER TILBUD!

100 Stk. NO NAME	
3.5" DD/DS	395,-
100 Stk. NO NAME	
3.5" HD/DS	799,-

Harddisk

Commodore A590

20Mb, med mulighed for 2Mb RAM udv.	4.295,-
RAM pr. stk. 512Kb	295,-
GVP 42Mb harddisk	5.695,-
GVP 52Mb harddisk	6.695,-
GVP 105Mb harddisk	8.995,-
1Mb RAM moduler	600,-

F-19 Pakke

- 1. A500
- 1. F-19 Flysim. spil
- 1. F-19 T-Shirt
- 1. F-19 Kasket
- 1. Apache Joystick
- 5. Sjove spil.

4.495,-

AMIGA 500 HUGO pakke

- AMIGA 500
- A 501ram udv.
- Spillet HUGO
- 5 sjove spil
- Med Joystick

TILBUD!! 4.695,-

Indstikskort A500

Eprombrænder	1.595,-
Epromkort 1Mb	695,-
Eprombank	1.495,-
DMA-Port Kabel	495,-
DMA-Port forlænger	195,-
DMA-port expander	585,-
Nordic Power Cartridge	999,-
Action Replay MKII	999,-
Action replay 2 A2000	1.095,-

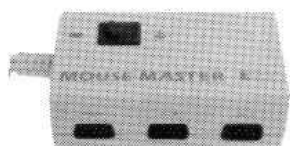
AMIGA

Musik & Lyd

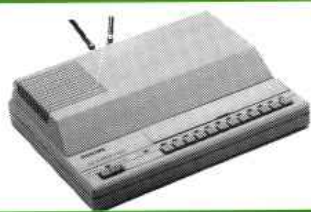
Datel Sound Sampler	1.495,-
Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Creative Sound sampler	849,-
Audio Master III	745,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
mousemåtter	78,-



Mousemaster joystick-mus omskifter	395,-
A10 stereohøjttalere til alle Amigamodeller	385,-
Støvlåg til A500	150,-



Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
Multiplayer kabel 2m.	195,-
Diskbox 80 stk. 3.5"	89,-
Diskbox 100 stk. 3.5"	110,-
Diskette taske 10 stk.	129,-

Bruger-programmer

Interword	695,-
Interspread	695,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase	495,-
Amiga Budget	495,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	695,-
Quarterback Vers. 4.2	595,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.10	2.395,-
Maxiplan Plus	1.395,-

Kommunikation

Tornado 2400B modem	1.695,-
Mini modem	1.495,-
Online komm. prg.	1.195,-

RAM udvidelser

A501 512Kb Commodore	595,-
512Kb RAM udvidelse	
Med ur og afb.	399,-
2Mb med GARY adp. uden RAM, med ur og batteribackup	798,-
2Mb med GARY adp. med RAM, ur og batteribackup	1.395,-
AdRAM 540 4Mb med GARY adp. uden RAM	1.495,-
AdRAM 560 6Mb RAM udvidelse med GARY uden RAM	2.195,-
RAM kredse 512Kb	295,-

Video/Grafik

Flatbed Scanner	5.995,-
Håndscanner	2.495,-
Videon 3.0	3.795,-
DPaint III m. DK manual	895,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text Professional	1.895,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	2.995,-
Professional draw 2.0	1.995,-

IC Kreds

Gary	175,-
Denise	360,-
Paula	460,-
Agnus	260,-
Agnus 1Mb Chipmem	260,-
8520	125,-
68000	155,-
Kickstart 1.2	250,-
Kickstart 1.3	250,-
Hybrid Video	165,-

Alle reservedele til Commodore Computere lagerføres.

Mus & Trackball

Naksha Mus 280 Dpi	
Lev. m. holder og måtte	495,-
Mega mouse	295,-
Trackball 200 dpi	495,-
A-Trackball 200 dpi	695,-
Optisk mus 300 dpi	595,-
Omm-MT 280 dpi	
Lev. m. holder og måtte	495,-

Vi forbeholder os retten til at ændre priser og specifikationer uden varsel.
Alle priser er inkl. moms

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Poulsen Computer Center

CENTERAFDELINGEN

City 2, Plan 3 Telefon 42 99 09 77
2630 Tåstrup Fax 43 71 09 77

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.

BATTLETECH

hemmeligheden bag cockpittet

BattleTech-centret i Chicago, USA består bl.a. af 8 Amiga'er, der er sat sammen, så lige så mange personer kan spille mod hinanden, samtidigt. Vi har besøgt centret, der mest af alt minder om en mini-udgave af "Star Wars".

Af Marshal M. Rosenthal

Dine hænder bader i sved. Det føles som om der er sved nok til flere spandulde - men du må fortsætte med at undersøge området for at finde fjenden. Du trykker på speederen, og din *Battlemech* møver sig videre frem, mens lyden af torden blander sig med lyden af eksplosioner - mennesket og naturen i kamp, på hver sin måde, hvor din er at finde og smadre fjenden. *Dér* - radarskærmen på din højre side har fanget et *BLIP!* - der er en 'MECH' i Loki-klassen, fem kilometer fremme. Mens du klargør missilerne, ryger speederen helt i bund og du nærmer dig fjenden - PAS PÅ! Han drejer, og hele hans våbenarsenal med... Foden på venstre styrepedal, og ud af hans synsvinkel - okay - og så - placér målsøgeren igen - nu har du ham... - SKYD! SKYD!

En voldelig og farlig verden

Dette er ikke et videospil, men en del af en 'virtuel verden' som du kan kravle ind i, Fasa's *Battletech Center*, i Chicago, USA. Her sætter højteknologi dig i stand til at forfølge og ødelægge den snedigste af alle modstandere - mennesket. Og du kan gøre det fra en smart og fuldstændig indelukket kasse. Når du først er lukket inde, transporterer computer grafik dig, fra civilisationen, ind i en voldelig og farlig verden, fyldt med



BattleTech-centret minder mest af alt om en scene fra "Star Wars", med science-fiction udstyr så det basker. Joh, udstyret fejler bestemt ikke noget... (foto: Marshal M. Rosenthal/NYC)

krigs-robotter - *Battlemechs*. Hvad der siden sker er helt op til dig.

Men hvordan opnås denne magiske hi-tech effekt? For at få svar på dette, og andre spørgsmål, må vi forlade spil-centret, og rejse i 20 minutter, for at komme til FASA's hovedkontor - der fylder 3 etager i et gammelt varehus i midten af Chicago. Underdirektør Ross Babcock venter allerede på os på 3. sal, ligesom prototyperne af de maskiner som vi lige har set, og spillet i.

Avanceret grafikstyring

Ross peger med åbenlys stolthed hen imod de halvnøgne prototyper - tænk på, at Fasa (der er me-

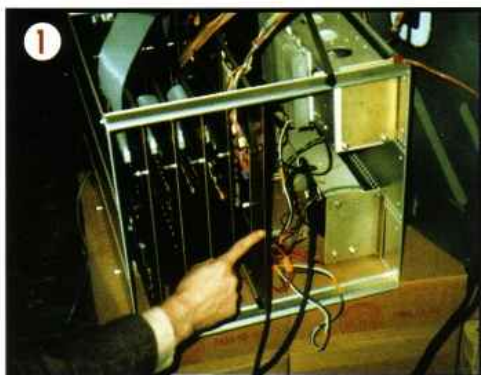
get kendte for deres Role-Playing bræddespil) har arbejdet på dette projekt i over tre år nu.

Han fortæller: "Det tekniske aspekt af vores system er unikt, både hvad angår det som vi selv har skabt, og det som vi har taget til os," begynder han. "Prøv at se her - inden i hver kasse er der en Amiga 500, eller rettere motherboardet, der bruges til at styre hver enkelt cockpit individuelt. Hver eneste kasse er så forbundet med hinanden, via et kommunikationsanlæg baseret på Commodore's ArcNet, der lige er kommet frem."

"Hastighed og præcision kræver en opgradering af de 68000-chips, der normalt sidder i en Amiga 500," siger Ross og fortsætter, "så vi startede med

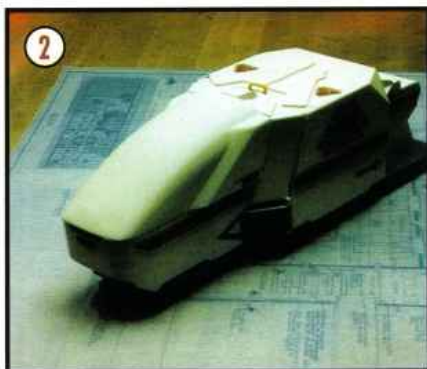
en 68010-chip, men det var altså ikke hurtigt nok. Så valgte vi et 68020 accelerator-kort, der dog stadig kørte med 7.8MHz" (clock-frekvensen - Amigaens grafikchip kører alligevel ikke med mere) "Man kan se to skærme, den primære og den sekundære, og det er den sekundære, som Amigaen styrer. Den bruges til radarskærmen, satellit, og kontrol af skader. Den er i lav opløsning, 300x300, og giver op til 32 farver, selv om vi kun viser de 16. Antallet af sprites holdes på et minimum for ikke at overbelaste systemet, ca. 7 på skærmen på en gang, og farveanimation for at simulere radarstrålen. Denne lidt enkle grafik blev tegnet af et hold af kunstnere på Amiga, med Sculpt 3D, og så gent som grafik-filer, der så kunne vises på Amigaen i den sidste ende.

Ross fortsætter: "Hoved-skærmen til den 'virtuelle verden' styres uafhængigt, Amigaen også holder øje med den. Skærbillederne her bliver skabt af en TI 3410, en grafisk system-chip der arbejder ved 40 MHz. 19-tommers skærmen har også en opløsning på 320x200, men farvepaletten (udvalget) er meget større, med op til 64.000 farver at vælge fra. Humlen i det hele er, farvemæssigt, at hvert objekt der er korrejeret på skærmen, kan have op til 256 selvstændige farver - med en separat farve-palette, der ikke forstyrrer et andet



1) Inden i hver kasse er der en Amiga 500, eller rettere motherboardet, der bruges til at styre hver enkelt cockpit individuelt. Hvert cockpit er forbundet med hinanden, via et kommunikationsanlæg baseret på Commodore's ArcNet.

2) En miniature-model af cockpittet, ovenpå tegningerne af selve centret. Modellen blev lavet, så man vidste præcis, hvordan den ville tage sig ud, i den endelige, store version (den er også nemmere at slæbe rundt på...).



3) Før man kan komme igang med selve spillet, bliver man ført til et udvælgelsesområde, hvor ens egen krigsrobot udvælges. Derefter er det hen til 'Klargørings'-rummet, hvor man får en briefing om, hvad det hele går ud på.

4) Marshal Rosenthal har sat sig ind i et testcockpit, hvor nye spil afprøves, og finpudses.



objekts palette. Baggrunden (eller playfieldet, for at være teknisk) er også uafhængig i farvevalg."

Ross nævner også, at systemet lige nu viser cirka 200 objekter på skærmen, og selvom at der kunne have været flere, så er 200 det mest optimale, med hensyn til hastighed og så videre.

"Lad os gå tilbage til grafikken", siger Ross. "Disse objekter er også fra Sculpt 3D, men ikke kun faste billeder. Hvert eneste objekt blev roteret 12 grader ad gangen, og derefter gemt, for at skabe en fuldtud tredimensionel præsentation - ialt 30 rotationer pr. objekt. Opdateringen af animationerne varierer, fra 6 skærme til 12 pr. sekund."

Glem alt om joysticket

Ind- og Outputtet er udvidet langt ud over Amigaens sædvanlige joystick-port. Det er her de specialfremstillede kort kommer ind i billedet: Fasa's system kontrollerer farten, fod-pedaler, og forskellige trykknapper (der er over 100 af disse knapper, udover flere raket-knapper, som man kan/skal bruge i spillet).

Et special-konstrueret I/O-kort med egen CPU er sat i direkte forbindelse med Amigaen's motherboard og 68020'eren gennem en ekspansionsport - og til sidst ud til resten af netværket.

"Lad os se nærmere på disse kort. Som før nævnt behandler TI 3410-chippen de mere grafikkrævende opgaver - men det er ikke den som placerer objekterne på skærmen. I stedet dirigerer den det videre til et skaleringskort, hvor billederne får 'drysses tryllestøvet' på: størrelser og rotationer ændres, og billederne manipuleres til det, som så kan ses på skærmen. Det gøres på en meget hurtig måde, nemlig gennem hardware. Derefter bliver billederne lagt op i en buffer (på 512K i øjeblikket), og vises herfra på hoved-fremviseren."

Lyd via fem højtalere

Lyd er også en hovedbestanddel, og bestemt ikke glemt. Her peger Ross på en ud af fire højtalere, der omgiver spilleren inde i cockpittet, for at skabe en ægte fornemmelse af rummet. Der er også lagt en subwoofer ned under spillerens sæde, for at give BOOM-BOOM-lydene den ekstra tand af realisme (joh tak!). "Vores lyd-kort består af 3 mikroprocessorer, plus en 6809-chip til at styre dem. Der er også et enkelt, uafhængigt kort til samtaleanlægget, så man kan tale med sine medspillere - dette er også sat til I/O-portene, så man fra hoved-



Før man kan komme igang med selve spillet, bliver man ført til et udvælgelsesområde, hvor ens egen krigsrobot udvælges. Derefter er det hen til 'Klargørings'-rummet, hvor man får en briefing om, hvad det hele går ud på. (foto: Marshal M. Rosenthal/NYQ)

BATTLETECH

kontrollen kan tænde eller slukke for kommunikationen, hvis det ønskes.

Ross gnider sine hænder - "og nu til lyd-processorerne. En Ensoniq digital oscillator giver tre former for lydeffekter, sammen med en Yamaha FM operator. Samplede lyde er taget fra virkelige lydeffekter som sten der grides mod sten, eller den langsomme, tunge lyd af metal mod metal (bruges i spillet, når robotterne vender, og forsvinder). De syntetiske lyde består mest af skud fra våben etc. De er selvfølgelig behandlet således, at de bedste effekter og mest realistiske opnås, og som vi kan genkende.

"Den tredje processor er en 'O-kidata stemmesynthesizer LSI'. Det er et fleksibelt 4-kanals AD/PCM system, der kan få lyd til at bevæge sig igennem de fem højtalere. Det er polyfonetisk, med en samplingsfrekvens på 8KHz."

"Nu kommer vi til det nok vigtigste stykke hardware, selvom det næsten ikke laver noget - andet end at gemme information. Det er Memory-kortet, med 24MB af D-RAM, til hovedgrafikken. Der er iøvrigt også 8MB af D-RAM på TI 3410'eren, og det vil sige, at der bliver brugt ialt 32MB grafik-intensiv hukommelse. Amigaen har 2 MB til styring af koden, den sekundære grafik, vedlige-

holdelse af In- og Output samt det interne operativsystem. "Og tænk på, at dette er animation i real-time, med cirka 19.000 grafikskærme fyldt med billeder, der racer forbi. Den 'virtuelle verden' er et område på 16x16 kilometer - hvis det var større, risikerede vi bare, at spilleren for vild!"

Koden består af tusinder af linier

Fordelen med computere er mulighederne for at ændre på ting, og Battletech er ingen undtagelse. Ross pointerer, at specifikke scener og tænkte situationer, såkaldte scenarios, bliver hentet fra en 386 PC. Det tager en halv time hver morgen, at hente data til maskinerne, da hver kasse skal have deres helt egen information. Det specifikke scenario hentes ind lige før hvert nyt spil, og indikerer ikke kun terrænet, men også robot-typen og våbenarsenalet, der skal styres af den og den kasse. Selve koden tog over tre år at lave, med C og assembler-sprog, og består af tusinder og atter tusinder af linier.

Tilbage i cockpitet

Men uanset hvor interessant det så end er, så drejer det sig altså om at komme ind i cockpitet. Så

lad os gå tilbage til centret. Og det indebærer mere end blot at skulle hoppe ind i en kasse og så - tjuhej - afsted. Først skal du registreres. Så bliver du ført til et udvælgelsesområde, hvor du kan vælge mellem 16 'Battlemechs'. Derefter er det hen til 'Klargørings'-rummet, hvor alle får en briefing, så alle forstår hvad det her går ud på. Her bliver du også placeret i et team, hvor der går 4 personer til et team, ved 8 kasser. Her bestemmes også konfigurationen af 'verden'. Hele denne proces tager omkring 20 minutter.

Nu vælges scenarier. Det kan være dag, nat eller tussmørke, med sigtbarheden varierende fra at kunne se horisonten, til nul. For sjovt (!) kan man også tillægge tåge-formationer.

Så gennemgås hovedpunkter, som man skal være klar over, eller bare være enige om i et team, og samtidigt bliver der sørget for, at en fuldstændig nybegynder ikke kommer op imod en garvet spiller. Og så er det det tid til de vigtigste ti minutter - selve spillet.

En rimelig ny feature er muligheden for at 'dø', når din robot er ødelagt. Men istedet for bare at sidde og glo på resten af spillet, så får du en ny chance, og bliver kastet op i luften af robotten (hvor

du får et tilsvarende fugleperspektiv af terrænet). Når du lander, er du med igen, dog i en - simple og svagere 'BattleMech'.

40.000 spil på et år

Battletech centret har været åbent i snart et år nu, med ivrige besøgende i hverdagen, og folkestorm i week-enden - til dato er det blevet til 40.000 spil. Fasa håber på at kunne overføre succesen til andre byer i USA, og forhandler i øjeblikket med Japan om BattleMech-centre derovre. Der er endnu ikke nogle europæiske firmaer, der har vist interesse, men med en pris på godt og vel 1 million dollars (ca. 6 millioner kr.), skal det vist også være ganske store firmaer, selvom prisen pr. deltager ligger på omkring de 8 dollars, cirka en 50'er...

Man kan jo håbe på, at en eller anden tager den hjem til lille Danmark, så også du får muligheden for at være i en helt anden verden - bare i 30 minutter...

Battletech Center:
Fasa Corporation
North Pier
435 East Illinois Street
Chicago, Illinois 60611
USA

Fakta:

☆ HARDDISKE ☆

A500 A500/A1000 A2000

SUPRA XP500	GOLEM SCSI 2 Combicontroller	GOLEM SCSI 2	EVOLUTION	GVP SERIE 2
-Sokler til 2 MB ram. -Udvides til 8 MB ram v.h.a. 4 Mbit kredse og interface. -Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. -Gennemført bus. -Gameswitch Overføringshastighed: -Read 550 kB/s. -Write 500 kB/s.	-Plads til 4 MB Ram. -Sokler til ekstra ram. -Sokkel til Kickstart 2.0. -Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. -Gameswitch. -Gennemført bus -Incl. strømforsyning Overføringshastighed: -Read 735 kB/s -Write 719 kB/s	GOLEM backupsoftware medfølger. -2 års garanti på Golem harddiske. -Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. -Gameswitch. -Gennemført bus. Overføringshastighed: -Read 700 kB/s -Write 663 kB/s	Virtual Memory i forbindelse med MMU, betyder at du kan udnytte harddisken som ram. -Autoboot under 1.2, 1.3 og 2.0. -Gameswitch. Overføringshastighed: -Read 894 kB/s. -Write 832 kB/s.	-Udvides v.h.a. SIMM-moduler i 2 MB trin til ialt 8 MB ram. -Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. -SCSI-bus ført ud på bagsiden af computeren. Overføringshastighed: -Read 601 Kb/s -Write 601 kB/s
52 MB Quantum LPS m/512 kB Ram 5.495,- m/ 2 MB Ram 6.195,- m/ 4 MB Ram 8.995,- m/ 8 MB Ram 10.995,- 105 MB Quantum 7.495,-	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB Ram 5.495,- m/ 2 MB Ram 6.195,- m/ 4 MB Ram 7.795,- 105 MB Quantum 7.495,- NB! 2 års garanti på Golem.	40 MB Quantum 4.295,- 52 MB Quantum 4.795,- 105 MB Quantum 6.495,- 84 MB Seagate 5.195,- 44 MB SyQuest 6.995,-	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB ram 4.995,- (*) m/ 2 MB ram 6.795,- (*) m/ 4 MB ram 7.600,- (*) m/ 8 MB ram 9.200,- 105 MB Quantum 6.595,- (*) Priser incl. 8 MB kort.	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB ram 5.799,- m/ 2 MB ram 6.995,- m/ 4 MB ram 8.195,- m/ 8 MB ram 10.595,- 105 MB Quantum 7.599,-

Ring for yderligere oplysninger, eller bestil vores katalog.

SKATTEKISTEN

CDTV	8.495,-
3,5" Internt drev A500	995,-
5,25" Golem drev	1.395,-
2 MB Golem Box til A1000	1.995,-
Action Replay til A500	899,-
Action Replay til A2000	1.169,-
AT-ONCE til A500	2.350,-
AT-ONCE til A2000	2.999,-
AS90 20 MB harddisk til A 500	3.495,-
AMIGA TIPS/LOTTO	495,-
Ramkredse 512 kB	230,-
2.0 MB	800,-
AGNUS 8372 A	450,-
Kickstart 1.3	230,-
Multiplayer kabel 5 meter	140,-
GVP acceleratorkort A2000	
22 mHz 68030 m. 1 MB Ram	10.499,-
Commodores acceleratorkort	
25 mHz 68030 m. 2 MB Ram	8.500,-
ASM-ONE Assembler	699,-
Professional Page 2.0	2.650,-
JoyMouse, elektronisk omsk.	299,-

MINIMAX

2.0 MB RAM TIL A500

MiniMax er en intern ramudvidelse, som kan udvides i trin af 512 kB.
Start med 512 kB, udvid efter behov.

2.0/512 kB	629,-
2.0/1.0 MB	1.050,-
2.0/1.5 MB	1.250,-
2.0/1.8 MB	1.395,-
2.0/2.0 MB	1.595,-

(mulighed for 1 MB chip-ram)

Golden Image

3,5" Drev Master 3A	899,-
3,5" Drev Master 3A-1D	1.099,-
Mus GI-500	269,-
Mus GI-1000 optisk	539,-
Mus GI-700R Trådløs	675,-
Mousepen JP 100	695,-
Trackball, trådløs	899,-
Scanner	2.180,-
8/2 MB ramkort til A2000	1.815,-
512 kB til A500 m/ur og afbryder	359,-

Ja tak, send mig straks:

Stk.	à kr.
Stk.	à kr.
Stk.	à kr.
Stk.	à kr.
Katalog	

- ☐ Beløb er vedlagt i check.
☐ Beløbet er indbetalt på Gironr. 2 77 87 42.
☐ Sendes pr. efterkrav (kr. 37,-)

Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr: _____
 By: _____
 Tlf: _____

Sendes
ufrankeret
Modtageren
betaler portoen
2246

R.W. ELECTRONICS

PETER BANGSVEJ 125
2000 FREDERIKSBERG

RW
ELECTRONICS

Tlf. 31 79 08 80
Fax 31 79 03 50

På jagt efter virus

Sker der "mystiske" ting med din Amiga, er det ikke nødvendigvis en virus, der er på spil. Problemer med hardwaren kan give de mest mærkelige meddelelser og oplevelser.

I denne artikel fortæller vi også om, hvordan man selv kan spore en virus på sine disketter.

Af Erik Løvendahl Sørensen

De fleste Amigaere har efterhånden, desværre, mærket et skår i glæden, når de har haft deres Amiga et kort stykke tid. De købte en computer, kom hjem med den, tændte den, og opdagede i løbet af kort tid, at det at have en computer også har andet end sine lyse sider. Fra dagpressen i TV hører vi jævnligt om virusser, der har forvoldt ubodelig skade i offentlige data-anlæg, men den nybagte Amigaer glemmer ofte, at vor Amiga også er et lille data-anlæg, der er er mindst lige så sårbart som de store data anlæg.

Problemet kan til dels løses med viruskillere, software, der opdager og fjerner vira. Det er imidlertid ikke bare nok at have et par gode viruskillere, og så tro at alle ens problemer så er løst.

Hardware problemer

Mange Amiga-ere, såvel nybagte som gamle garvede entusiaster, har en tendens til at "forklare" alt mystisk, der sker med deres Amiga, som et virus-angreb. Virusser kan da også bevirke, at der sker mange filurlige ting, såsom dit diskdrev går amok, skærmblænder vender på hovedet, eller at dit ur pludselig går baglæns.

Imidlertid har Amigaen et nogle generelle fejl, som ofte forveksles med virus-angreb, og så er det jo forståeligt, at selv den bedste viruskiller kommer til kort her. Den hyppigste hardware-fejl i Amiga 500 og i 2000 modellen, kommer fra de to portkredse, 8520, der er placeret bagerst på hovedprintet, hvor alle stikforbindelserne er placeret. Efter min



Erik Løvendahl Sørensen er "professionel" virus-jæger, og har viet det meste af sin tid, til at opspore og fange vira, og deres bagmænd.

vurdering kan op imod 75% af samtlige hardware fejl henføres til disse sarte kredse, som i visse tilfælde kan bevirke "mystiske" permanente eller periodiske fejl, når man anvender sin printer, mus, drev eller andet eksternt udstyr.

Såvel det interne som det eksterne drev kan opføre sig besynderligt i forbindelse med en defekt 8520 kredse, og Amigaen kan f.eks. bede een om at indsætte disk xxx i drev df0, selv om den sidder der i forvejen, eller man kan få meddelelsen (periodisk) "Not a dos disk" på en disk, der ellers er helt fejlfri. (Det er dog altid en softwarefejl, når fejlen kun optræder permanent på en bestemt disk).

For kort tid siden blev jeg ringet

op af en fortvivlet Amiga-ejer, der "havde fået en ny virus", som bevirkede, at musen ofte frøs på skærmen, men tastaturet virkede dog stadigvæk. En ny 8520 kredse afhjalp dog hurtigt problemet. En god regel for at begrænse disse problemer, er at skruer alle stik godt fast og aldrig..... skifte stik, når din Amiga er tændt.

RAM-kortene

Priserne på RAM-udvidelser er faldet drastisk i den senere tid, men det er kvaliteten desværre også. Et stort problem i forbindelse med RAM-kort, og alle andre indstiksprint, der anvendes i Amigaen, er disse korts krav til en ekstrem lille kontaktmodstand mellem stikket i din Amiga og printets kantkonnektor. Mange problemer

kan undgås ved at gnide kantkonnektorens guldoverflader kraftigt 40-60 gange med en serviet, og derefter komme et tyndt lag syrefrit vaseline eller siliconefedt på. Efter 3-4 minutter tørres overfladerne omhyggeligt af så alle synlige rester af fedtet er fjernet.

Et sikkert tegn på et defekt RAM-kort, eller en løs forbindelse til dette, er en gul skærm ved opstarten, istedet for det normale kikkstart billede.

En stadig kilde til ærgelser er Commodores dårligt konstruerede interne ur, hvor softwarefejl, kan slå uret helt ud, så man kan få meldingen: "Battery backed up clock not found", eller <unset> <unset>. Forsøger man at stille uret igen vil det gå igen ("Setclock opt save"), men næste gang Amigaen tændes viser det sig ofte, at uret har gået sine helt egne veje, og kan vise en helt tilfældig tid. Her er imidlertid to små "fif" der kan redde dine problemer:

1. Når du skal til at stille dit ur, så start med at skrive "Setclock opt reset"

2. Eller brug din Amiga Basic på "Extras disken", og skriv "Poke 14417980", du vil så få et logisk 0 på "Hold" i dit ur, og uret vil starte normalt.

3. Den nyeste setclock kommando på 4972 bytes skulle været forbedret, så ovennævnte fejl forhåbentlig undgås.

Software problemer

Det er velkendt, at en del viruskiller-programmer kan "sætte" vektorer, eller de kan lægge sig resident i RAM'en, (d.v.s. programmet overlever en "warm reset": "Ctrl-A(miga)-A(miga)", som det f.eks. er tilfældet med det kendte viruskiller-program "SystemZ", (det med dyt-dyt tonen). En del utility-programmer, demoer og introer, kan give samme problemer, og bør derfor helst undgås. Problemet med disse programmer er, at de kan snyde din viruskiller, så du tror, at der er kommet en ny virus i din maskine.

I enkelte tilfælde har jeg været ude for, at en viruskiller, har fejlmeldt en disk og angivet denne som inficeret med virus, (med navnnet på virusen), skønt det her drejede sig om en uskyldig boot-loader. Dette kan hænde i sjældne tilfælde, og kan forklares derved, at viruskillernes genkendes-kode er på ganske få bit for hver enkelt virus. Denne kode kan derfor, i sjældne tilfælde være sammenfalden med et uskyldigt program.

Disk-fejl kan også give anledning til tvivl om at disketten er smittet med virus. Af almindelige fejl kan bl.a. nævnes, at man får en systemmeddelelse såsom:

Figure 1: Verdenskort over vira



Oversigt over de lande, som samarbejder om at indsamle Amiga-vira, og lave antivirus-programmer.

"Error validating disk", eller måske "Please insert volume Lazarus".

En anden drilsk ting er, at enkelte disketter beder en om at fjerne skrivebeskyttelsen i en systemmeddelelse i opstarten. Specielt her må man være vågen. Normalt er årsagen, at der ligger en en type virus i hukommelsen, som er programmeret til at lokke en til "dårligdomme", men i enkelte tilfælde kan det være ganske harmøst.

Har man den mindste tvivl, bør man forsøge at smitte en anden disk, for at få fastslået om det virkelig nu også var en virus.

Virusproblemer generelt

Den simpleste virustype er bootblok-viruserne, idet de er lette at fjerne ved at overskrive dem med "Install". Enkelte disketter bruger et specielt "loadersystem", og vil blive ødelagt, hvis der overskrives på dette. Det er dog mest sandsynligt, at disse allerede blev ødelagt, da virusen inficerede ens disk, så man vil nok aldrig kunne ødelægge en disk, der er smittet i forvejen. Derimod må man nok advare imod en kritikløs anvendelse af "Install", på ukendte bootblokke. Man kan nemt få ødelagt en disk, så i tvivlstilfælde, tag altid en kopi først.

Hvis du har kickstart 1.3 i din

Amiga, kan du komme ud for, at disketter der er inficeret med virus, starter op med en guru, og går ned kort tid efter opstarten. Det kan skyldes, at disketten er inficeret med en virus, der kun kan virke under kickstart 1.2. I sådanne tilfælde kan der ofte redes en masse disketter, som man ellers troede var defekte, ved at "Install" dem.

Der findes en speciel type "virus", der er kendetegnet ved, at de ikke kan smitte andre medier, såsom disketter, harddisk eller lignende. De kan dog skade alvorligt ved at optræde, som destruktive programmer, der f.eks. kan formatere hele din harddisk. Disse virusser (destruktive "hacks") kan optræde i booten, (som almindelig bootvirus), eller som en selvstændig fil, (som almindelig filevirus), og endelig som en link dvs. en fil, der har hæftet sig til et andet program, (dvs. de to filers størrelse i bytes har adderet sig, som vi kender fra de almindelige linkvirusser).

Har du fået en ny ukendt type af en af disse virusser, som din viruskiller ikke kender, er de umulige at finde.

De bedste viruskillere har idag analyse-funktioner, der laver et check af "satte" vektorer, og check af Amigaens hukommelse for residente programmer, som overlever en "warm reset". Dette hjælper dog ikke stort over for disse virusser, som det fremgår af

ovennævnte, så den eneste måde, man kan hindre at få dem er, hvis din viruskiller kender dem. Der er derfor grund til at være agtpågivende, især hvis man har harddisk.

Nye virusser

Rygter om clockvirus har flere gange fået selv erfarne Amiga entusiaster, til at ryste i bukserne. Tænke sig, at der kan komme en virus ind i uret på vores Amiga, hvor den kan ligge i måneder... uhyggeligt! Nej, jeg kan berolige alle. Det er kun rygter, det er en fysisk umulighed, der ligger godt nok nogle få bytes hukommelse fri i uret, men bestemt ikke nok til selv den mindste programstump.

Derimod taler rygterne nok sandt om, at der findes forskellige typer virus eller "hacks", der kan få uret til at gå helt grasat. Fra flere sider har jeg hørt, at der skulle være to typer virus (?), bl.a. i Tyskland og i USA. Den ene type skulle få uret til at gå baglæns, den anden skulle få uret til at gå 10-20 gange hurtigere. Jeg er meget interesseret i at få DISSE virusser, og er selvfølgelig også glad for at få andre NYE virusser. Som tak vil jeg sende god viruskiller-disk jeg laver, der hedder "The New Superkillers", hvor du altid kan finde de nyeste og bedste Public Domain-viruskillere. Denne disk er nok en af bedste af sin slags, og indeholder en helt unik samling af erfaringer fra de

14 programmører jeg samarbejder med, rundt om i verden.

HUSK vi kan KUN lave gode viruskillere, hvis vi får hjælp fra Jer! Denne disk opdateres 40-60 gange om året, og findes efterhånden på mange BBS'er rundt om i verden, men den nyeste version kan du altid finde i Danmark på: Valby Amiga BBS.

Telefon:

linje 1 (2400 - 14400 Baud)

+ 45 31466166 0000-2400

linje 2 (1200 - 2400 Baud)

+ 45 31450037 0000-2400

Jeg er blevet kontaktet af mange, der har haft forskellige problemer med at fjerne link og filevirus fra såvel disketter som harddisk.

Et tilbagevendende problem er nok "BGS-9" filevirusen, som volder mange problemer. Måske ikke fordi den hører til de vanskeligste at fjerne, men nok mere fordi den efterhånden er ret udbredt. En medvirkende årsag til de stadige problemer med BGS-9 virusen skyldes en dårlig kodning af viruskillerne KDV III og VirusX. Disse viruskillere leder IKKE efter selve virusen, men efter en tom fil i Devs Directoriet.

Dette medfører, at mange bliver ret forvirrede, når f.eks. VirusX meddeler: "Found something like BGS-9 virus, but not the virus itself". Det eneste disken fejler er, at du bør omdøbe filen jvf. nedestående.

Tegnforklaring

Code 1 - Jeg har ikke denne virus - send den venligst
 + Jeg har denne virus
 Code 2
 0 Jeg ved intet om denne virus
 A Meget farlig virus, der spredtes nemt
 B Farlig virus, der spredtes nemt
 C Kan være farlig, spredtes nemt
 D Kan være farlig, spredtes ikke nemt
 E Overhovedet ikke en virus
 F Virus Protector normalt resident i RAM.
 Code 3
 A-Z "Familie"-kode viser virus-familie. Læg mærke til, at kan være identiske, blot med forskellige navne.
 XF Indikerer nonboot-block virus (File virus)

Vira og deres synonymer:

Crackriglet = Disk-Doctors
 Micro-Master = AEK
 Byte Warrior = Dasa
 BGS-9 = TTV-1 / File Virus
 The Amiga Freak = Byte Bandit 2
 Starfire = Northstar
 Cloas Abraham = Abrahams
 Disk Herpes = Herpes
 Herpes = Phantastograph
 Phantastograph = Phantasmuble
 Iceman and IRQ = Ice

Revenge of the Lamer = Lamer Trojan
 Pentagon Circle Virusslayer = Pentagon Circle
 Phantastograph = Phantom
 Dasa 1 = Byte Warrior
 Aids = Vklil 2
 Julie = Tick
 Newbeat = Alien Newbeat
 Megalaster = MGM
 The Smiling Cancer = Centurian
 Self-writer Pseudo virus = Lamer (mutant)
 U.K. Lamerstyle = Lamer (mutant)

For at få sat tingene lidt på plads, vil jeg gennemgå, hvordan man fjerner denne og lignende virusser korrekt:

1. Kig i diskens startup-sekvens og find navnet på den første kommando, noter dette navn på et stykke papir.

2. Led efter dette navn i C/Dir. BGS-9 virusen har overtaget dette navn (BGS-9 fylder 2608 Bytes) filen slettes.

3. Gå ind i Devs og find den navnløse fil, giv denne navnet fra punkt 1. og flyt den tilbage til sin oprindelige plads i C-directoriet

Harddisk og virus

Mange harddiske ved, at de skal være særdeles forsigtige med alle "non-bootvirusser", og skæmper ikke bootviruserne ikke en tanke. Pas på! De ER FAKTISK LANGT FARLIGERE, idet en del af bootviruserne kan gå ind på din harddisk, hvis den har autoboot. Jeg kender desværre flere rutinerede Amiga-ejere, der har brugt uger for at få liv i deres harddisk igen, eller som har afleveret deres harddisk til reparation i den tro, at den var defekt. Bootviruserne kan skrive sig ind i sector 0 og 1 på cylinder 0, og du vil da få en systemmeddelelse: "Not a Dos disk in unit 0".

Er uheldet ude, så prøv at få liv i din harddisk ved at starte den op med din installations-disk, formater cylinder 0 og prep din harddisk igen! Hvis det er en non-boot virus, der har stoppet din harddisk, så husk at de fleste filevirusser lægger sig i den første kommando i startup-sekvensen, noter navnet i startup-sekvensen, slet filen, der har dette navn i dit C/Dir og genetabler den originale c kommando fra f.eks din workbench.

Xeno virus, og lignende linkvirusser kan skabe andre problemer, idet de kan have angrebet mange af filerne, inden du opdager det. De inficerede filer har deres oprindelige navn og kan derfor være svære at finde, hvis man ikke lige har en god viruskiller, der kender denne virus. Et godt råd her, er at tage en list på harddisken og bemærke sig datoerne, se efter de seneste skrevne filer, så finder du også virusen.

Husk at tage en backup af din harddisk med jævne mellemrum, men husk gør du det for tit, kan du risikere, at du måske også har virus på din backup.

Vil du have mere info om Amiga-vira, eller har du fundet en ny virus, så skriv til:

Erik Løvendahl Sørensen,
Snaphanevej 10, 4720 Præstø
Tlf.: 53 792512

Amiga Virus Oversigt

	Code	ZeroVirus	VirusX	KDVIH	MLKiller		Code	ZeroVirus	VirusX	KDVIH	MLKiller
16 Bit Crew	+ 0 A	1	1	0	1	Lamer					
ABC	- 0 0	0	0	0	0	Extern.JI-1	+ A E	1	1	0	1
Abraham	+ 0 P	1	0	0	1	Lamer					
AEK	+ C L	1	0	1	1	Extern.JI-1a	+ A E	1	1	0	1
AIDS (Vkill 2)	+ E 0	1	0	0	1	Lamer					
Alien						Extern.JI-1b	+ A E	1	1	0	1
New Beat	+ 0 0	1	0	0	1	Lamer					
AmigaFreak	+ 0 0	1	0	1	1	Extern.JI-1c	+ A E	1	0	0	1
ASS Virus	+ 0 0	1	0	0	1	Lamer					
Australian						Extern.JI-2	+ A E	1	0	0	1
Parasite	+ 0 0	1	1	0	1	Lamer					
Australian						Extern.JI	+ A E	1	0	0	1
Parasite	- 0 0	0	0	0	1	Lamer Trojan	+ 0 MF	0	1	1	1
Bahan	+ 0 T	1	0	0	1	LSD	+ C F	1	1	1	1
Banigo						MGM	- 0 0	0	0	0	1
Sector One	+ 0 0	1	0	0	1	MegaMaster					
Band	- 0 0	1	0	0	1	(MGM 89)	- 0 0	0	0	1	1
VirusSlayer	+ 0 BF	1	(1)	1	1	Micro-Master	+ C	1	0	1	1
BGS-9 1	+ 0 BF	1	0	0	1	Microsystems	+ 0 0	1	0	1	1
BGS-9 2	+ 0 BF	1	0	0	1	Marib Angel	+ 0 0	1	0	0	1
Black Flash	+ 0 0	1	0	1	1	MT Virus	+ 0 0	1	0	0	1
Blackstar	+ 0 0	1	0	0	1	Newbeat	+ 0 0	1	0	0	1
BladeRunners	- 0 0	0	0	0	0	No Head	+ 0 0	1	0	0	1
Byte						Naname 1					
Warrior 1	+ C C	1	1	1	1	(Incognito)	+ 0 0	1	0	0	1
Warrior 2	+ C C	1	0	0	1	Northstar 1	+ C G	1	1	1	1
Butonics						Northstar 2	+ C G	1	1	1	1
B.B.(1.T)	+ 0 T	1	0	0	1	Northstar 3	+ C G	1	1	1	1
Butonic Jeff 1	+ 0 VF	0	0	0	0	Obelisk	+ 0 0	1	1	1	1
Butonic Jeff 2	- 0 VF	0	0	0	0	Ohio	+ 0 0	0	0	0	0
ByteBandit 1	+ B D	1	1	1	1	Opapa	+ 0 0	1	0	0	1
ByteBandit 2	+ 0 D	1	0	1	1	P-Cracks	- 0 0	0	0	0	0
ByteBandit 3						Paramount	- C C	1	0	0	1
(NoHead)	+ 0 D	1	0	0	1	Pentagon					
CCCP1 Virus						Circle	+ 0 H	1	1	0	1
(1024)	+ 0 0	1	0	0	1	Viruslayer 1	+ 0 H	1	1	0	1
CCCP2 Virus						Pentagon Circle					
(1026)	+ 0 0	0	0	0	1	Viruslayer 2	+ 0 H	1	0	0	1
CCCP1 Link						Pentagon Circle					
(1044)	+ 0 0	0	0	0	1	Viruslayer 3	+ 0 H	1	0	0	1
Centurion						Phonotasm	+ 0 R	1	0	0	1
(3916)	+ 0 UF	0	0	0	1	Phonotasmble	+ 0 R	1	1	0	1
Class Abraham (MCA)						Phonotasmble					
Clist	+ 0 P	1	0	0	1	Phonotasmble					
Clock Virus	+ 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
Coder	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
ColorsVirus						Phonotasmble					
Carrier	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
Commodore						Phonotasmble					
Virus	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
Crackright						Phonotasmble					
1.01	+ A J	1	0	1	1	Phonotasmble					
Crackright						Phonotasmble					
1.02	+ A J	1	0	1	1	Phonotasmble					
Crackright						Phonotasmble					
1.03	+ A J	1	0	1	1	Phonotasmble					
Crackright						Phonotasmble					
1.04	+ A J	1	0	1	1	Phonotasmble					
Dag	+ 0 0	1	0	1	1	Phonotasmble					
Dasa 1 (Byte)						Phonotasmble					
Warrior 1	+ C C	1	1	1	1	Phonotasmble					
Dasa 2 (Byte)						Phonotasmble					
Warrior 2	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Destructor	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Digital						Phonotasmble					
Emotion	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Disguard 1.0	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Disaster						Phonotasmble					
Master						Phonotasmble					
(1740 Bytes)	+ 0 OF	0	0	0	1	Phonotasmble					
Disk-doctors						Phonotasmble					
1.01	+ A J	1	1	0	1	Phonotasmble					
Disk-doctors						Phonotasmble					
1.02	+ A J	1	1	0	1	Phonotasmble					
Disk-doctors						Phonotasmble					
1.03	+ A J	1	1	0	1	Phonotasmble					
Disk-doctors						Phonotasmble					
1.04	+ A J	1	1	0	1	Phonotasmble					
DiskHerpes						Phonotasmble					
Phantasm	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Extremes	- 0 0	0	0	0	1	Phonotasmble					
F.A.S.T Virus	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Fastloaded						Phonotasmble					
ByteWarrior	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
F.I.C.A.Virus	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
File Virus	- 0 BF	0	0	0	0	Phonotasmble					
Forpale	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Gadofiti	+ 0 0	1	1	1	1	Phonotasmble					
Grafitti	+ 0 A	1	1	0	1	Phonotasmble					
Gremlins	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Gyros	- C 0	0	0	0	1	Phonotasmble					
GX Team	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
H.C.S. 42201	- 0 0	0	0	0	1	Phonotasmble					
H.C.S. 42202	- 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Herpes						Phonotasmble					
Phanta	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Hill	- 0 0	0	0	0	1	Phonotasmble					
Hilly	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
Hoden	- 0 0	0	0	0	1	Phonotasmble					
Ice	+ 0 Q	1	0	1	1	Phonotasmble					
Incognito						Phonotasmble					
(Noname)	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
IceMania						Phonotasmble					
IRQ Virus	+ 0 Q	1	0	0	1	Phonotasmble					
IRQ Run						Phonotasmble					
(10912 Bytes)	+ 0 OF	0	0	0	1	Phonotasmble					
IRQ Team						Phonotasmble					
4.10(1164)	+ 0 XF	0	1	0	1	Phonotasmble					
IRQ II						Phonotasmble					
(1164 Bytes)	- 0 XF	0	0	0	0	Phonotasmble					
HNA Virus	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
JTR	- 0 0	1	0	0	0	Phonotasmble					
Joshua 1	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Joshua 2	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Julie (Tick)	+ 0 0	1	0	0	1	Phonotasmble					
Kauki	+ 0 0	1	0	1	1	Phonotasmble					
KickTag	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
PTV Virus	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
Kobold II	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					
L.A.D.S	- 0 0	0	0	0	0	Phonotasmble					

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Tankeflugt"

Tankerne fløj gennem mit hovede, da jeg åbnede disketten hvor billedet "Tankeflugt" befandt sig. Her ser man et billede der associerer til det ydre rum, fremtid m.m. Men der er ikke de evindelige rumskibe, astronauter og spacemonstre som jeg normalt bliver belæsset med. Faktisk kunne jeg skrive en hel afhandling om DNC's læsere, bare ved at se hvilke motiver der bliver sendt til Gallery. Jeg tør næsten æde min gamle hat på at størstedelen læser science fiction eller bøger om fortidsøgler. Nej her får det ydre rum pludselig noget menneskeligt over sig. Det synes jeg er en interessant idé og beslutter derfor at give 1. præmien til:

**Michael Westermann,
Krugersvej 21E
7000 Fredericia.**

Havde jeg set dette billede før, i så fald hvor? Den tyske elektro-gruppe Kraftwerk har på deres cover fra pladen Electric Café et motiv der

minder meget om Michaels billede. Jeg skal ikke kunne sige om det er en eksakt kopi, men der kan være hentet inspiration fra denne pop-gruppe. Rent teknisk er billedet "Tankeflugt" meget flot. Michael skriver at han byggede hovedet op omkring et gitter, lagde derefter farve i felterne så det gik op med lyset. Og først til sidst slog Michael hul i hovedet.

Man behøver altså ikke at have komponeret et billede fra starten. Det kan udvikles i forløbet, men jeg vil nok anbefale at have nogle få retningslinier at starte med, da man ellers hurtigt kan forvirre sig ind i noget man ikke kan slippe ud af igen. Ens billede kan let manipulere med ens sind og første idé. Det er meget svært at være kritisk overfor det man allerede har tegnet og endnu sværere at slette en streg.

Jeg ser også ofte at de indsendte disketter har skitser der viser hvordan billedet er opbygget. Der er spændende for mig at se hvordan udviklingen er foregået og vil i nærmeste frem-

tid gå mere i dybden med dette emne. Jeg opfordrer hermed læserne til at være flittige og sende ikke kun det færdige billede, men også diverse skitser.

**Christian Hasselbalch
Hjortholmvej 31
4340 Tølløse**

plus to andre som tilsammen kalder sig Madrian AMCK Software, har i fællesskab lavet billedet "A Kind Of Joy" En flok små pingviner som leger. Christians brev var var meget mystisk, eller også var det interne jokes som jeg i hvert fald ikke fattede. Måske læserne kan hjælpe mig?

For det første skriver I at navnet "A Kind Of Joy" har noget med Apple Computer af gøre, jeg kan ikke se hva'!!! For det andet skriver Christian at billedet er lavet med en speciel teknik i DP3. I har muligvis fundet en teknik til dette billede, men så vidt jeg kan se er stencil

Dyreverdenen er kommet under mikroskop her på Gallery siderne, men Marlene giver også en advarsel omkring virus-inficerede disketter fra læserne.



"A Kind Of Joy"



"Luffe"



"Out Of Time"



"Virus"

effekten og en god frihånd, de eneste teknikker jeg kan finde. Dejligt at se at så få farver kan udnyttes så godt. 300,- til deling mellem AMCK-personerne.

Bjarne Rasmussen
Jordbrovej 15,1.th
8200 Århus N

Har lavet "Luffe", frit efter en plakat fra en af vore store banker. Dermed er vi blevet i det kolde nord. Vi mangler bare logo'et fra Nordisk Film! Nogle vil måske mistænke mig for at vi denne gang holder os meget til dyreriget, men det er altså ikke med min gode vilje. Landet ligger bare sådan at de mest spændende tegninger i denne måned omhandler vore kære dyr. Luffe er godt eksempel på den mere enkle teknik. Bølgerne har fået fin bevægelse ved hjælp af ganske få midler. Faktisk minder billederne "A Kind Of Joy" og "Luffe" meget om hinanden i stilen. Begge billeder er opbygget med meget

få farver og store flader. Der er lagt vægt på skygger og skæve vinkler, men i enkle linier. Det der bryder stilen, er selve sælen i "Luffebilledet". Her er der pludselig kommet en masse detaljer: knurhår, pels m.m. Hvis du havde lavet pelsen ligesom vandet, havde virkningen været mere grafisk, og der ville være samspil i billedet.

John Nielsen
Vesterbrogade 35
4930 Maribo

har lavet "Out Of Time". Og vi bevæger os stadig inden for dyreriget. God lille detalje med det blå lyn som eneste farve. Fine skyer, perspektiv og god struktur i stenene. 100,- er sendt.

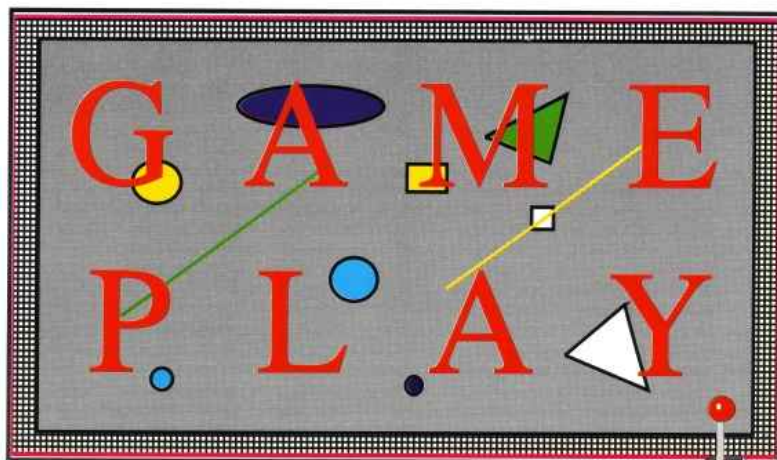
Søren Lundgaard
Sigynsvej 4 4000 Roskilde

Virus er noget alle frygter. I hvert fald alle der læser dette blad. Søren viser med sit udmær-

ket eksempel det mæredit der meget let kan blive til virkelighed.

Især på en redaktion som denne, og vore maskiner er da også forsynet med diverse virus-doktorer, i tilfælde af dårlige disketter fra læsernes indslag. Derfor vil jeg også anbefale diverse fremtidige Gallery-kunstnere at investere i en virus checker. Både for jeres egen skyld og jeres computere, men så sandelig også for min skyld. Og jeg skal hermed også være den første til at indrømme at alle disketter som ikke passerer min virus-checker med bravour, ryger direkte i papirkurven. Tit og ofte sker altså det uheldige at jeg ikke når ind til selve billedet, og I får altså ikke en ærlig chance. Men risikoen for at min Amiga får uheldredelige virusser tør jeg forståeligt nok ikke tage.

Søren har lavet et billede som han rent teknisk godt kunne have brugt lidt mere tid på, men som desværre er evig aktuel.



KORRUPT COMPUTERBLADE?

Vi har modtaget en del breve fra forvirrede læsere, der udover "Det Nye COMpuTer" også læser nogle af de mange udenlandske computerblade, der kan købes herhjemme. Forvirringen opstår, fordi disse blade lovpriser de selvsamme spil, der i DNC er raket voldsomt ned. Hvad skal læserne tro? Hvem har ret?

Lad os tage et par konkrete eksempler:

I det nyeste nummer af det engelske Amiga-blad "The One" er der en anmeldelse af spillet Viz. Vi anmeldte selv dette spil i sidste nummer - en oplagt EJNAR, der velfortjent fik en OVERALL karakter på sølle 15%. Men i "The One" har Viz fået 68% - ja faktisk hele 73% i "Playability", der svarer til vores Gameplay kategori (her gav vi spillet 14%).

Et enkeltstående tilfælde...?

Tag så maj-nummeret af "Zzap!". Her er en stor anmeldelse af Skull & Crossbones, som er testet i dette nummer af DNC. "Zzap!" giver spillet en OVERALL på 81% - vi siger 15% og supplerer med en "Ejnar"...

Og sådan kunne vi blive ved. Hvis du har nogle engelske blade liggende, så prøv selv at gå på jagt efter flere eksempler - der er nok af dem! Selvfølgelig har de engelske blade lov til at mene noget andet end os. Men der er alligevel et par interessante forhold, der burde få alarmklokkerne til at ringe i baghovedet på den kritiske læser:

- I modsætning til Det Nye COMpuTer er de engelske blade helt afhængige af de annoncer, spilfirmaerne indrykker. Det er en kendt sag, at

negative anmeldelser ikke virker befordrende for annoncebudgettet... Da "ACE" for et år siden vovede at trykke en kritisk anmeldelse af Ghostbusters II, resulterede det i en øjeblikkelig annonceboycot fra Activision. Mon ikke anmeldelserne bliver lidt mere positive i lyset af denne trussel?

- Blandt de engelske blade er der stor konkurrence om, hvem der er først ude med anmeldelsen af et spil. Det kaldes "exclusives", når et softwarehus giver et bestemt blad lov til, som det første, at annoncere et af firmaets nye spil. Det siger sig selv, at hvis en redaktør får tilkæmpet sig en sådan "exclusive" fra et softwarehus, og hans blad så efterfølgende rækker spillet ned, så falder sandsynligheden for, at bladet opnår flere "exclusives" fra DET firma... Derfor ser man heller aldrig, at et spil bliver raket ned i en eksklusiv anmeldelse - uanset hvor elendigt spillet så måtte være.

- Denne tendens forstærkes ved, at eksklusive anmeldelser som regel bliver slået stort op på bladets forside. Og det virker nægtelig lidt underligt, hvis forsidehistorien viser sig at være et flop-spil i Ejnar-klassen... Gæt hvilket spil, der var på forsiden af Zzap's majnummer - rigtigt, Skull & Crossbones!

Når vi nævner alt dette er det ikke bare for at advare jer mod at fæstne lid til de udenlandske blade - det er selvfølgelig også for at gøre lidt reklame for os selv! Det Nye COMpuTer har ingen annoncer fra spilfirmaerne, så de eneste vi behøver at stå til regnskab overfor er læserne.

I England er der eksempler på, at bladenes spilanmeldere, samtidig arbejder for diverse softwarehuse. Og omvendt: At de ansatte hos et spilfirma bliver sat til at annoncere spil for bladene. Det er altså et meget sammenspist miljø. Det Nye COMpuTer er totalt uafhængigt af den engelske softwareindustri, og vi er derfor frie til at skrive det vi helst vil, nemlig sandheden.

Det Nye COMpuTer får heller aldrig nogen "exclusives", hvilket er forklaringen på, at de engelske blade som regel (men ikke altid) er lidt hurtigere med anmeldelserne. Til gengæld kan du stole på, at VORES anmeldelser ene og alene er udtryk for anmeldernes oprigtige mening - og ikke et udslag af pression og trusler fra pengestærke softwarehuse. Tænk på det, næste gang du står i din bladkiosk!

Søren Bang Hansen, Spilredaktør

INDEX

Alpha Waves	41
Brat	34
Chuck Yeagers A.T.F.	39
Eye of the Beholder	34
Extreme	33
Go	40
Hero Quest	40
Hydra	39
Killing Cloud	37
Megatraveller 1	41
Moonshine Racers	35
Predator 2	38
Secret of Monkey Island	32
Security Alert	39
Skull & Crossbones	38
The Power	40
Winning Tactics	35
Wonderland	37
+Gameplay UPDATE!	42

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Sotitech, Daisy Software og diverse engelske softwarehuse.



SECRET OF

Lucasfilm Games

Stakkels Guybrush Threepwood. Ikke nok med at hans navn er et af de mest åndssvage i hele historien, det er heller ikke særligt passende for en pirat. Og pirat er lige præcis det Guy (lad os kalde ham det!) gerne vil være.

En aftenstund ankommer Guy til Melee Island, der er kendt for at være det sted, man KOMMER, hvis man er pirat eller bare gerne vil være det. Og den blinde (!) udkigsmand fortæller Guy, at han kender stedet - Smugg Bar, stamkroen for utallige notoriske sørøvere.

"Det lyder rart!" tænker Guy, og før han ved af det, står han inde i det røgfyldte rum, der lugter langt væk af tobak og grog. Der er pirater overalt - sågar i lysekronen hænger en stiv kaper og svinger frem og tilbage. Men efter at have spurgt sig for bliver Guy vist ind til de tre indflydesrige kaptajner, der stiller ham overfor tre prøver. Alle prøverne skal løses, hvis han vil være en ægte pirat...

Først skal den spinkle Guy anskaffe sig et sværd, lære at fægte og derefter besejre den legendariske Sword Master. Derefter skal han vise sin kunnen udi tyveriets ædle kunst - han skal bryde ind i guvernørens hus og stjæle en sjælden (og uhyggelig grim!) skulptur. Og endelige skal vor helt grave en farnes skat op, der ligger et eller andet sted på øen. Da, og først da, bliver han pirat, med ret til at drikke rom, skråle sig hæs og plyndre.

Men det er ikke så nemt, som det lyder, for der er nogen, der har andre planer... Efter at have udspurgt en af de lokale, erfarer Guy, at et spøgelseseskib gør havene usikre mellem Melee Island og Monkey Island. Den nu afdøde kaptajn LeChuck ville ikke blive liggende i sin grav, og han svor i sit dødsøjeblik, at han vil nå det, han ikke nåede i levende live: At vinde den smukke guvernør Marley's hånd. Og LeChuck er meget påpasselig - ingen anden skal komme og afsløre Monkey Islands hemmelighed, ingen anden skal vinde hjertet hos guvernøren. Og da den lille Don Juan til Guy rent faktisk charmerer sig ind på den smukke guvernør, tager handlingen for alvor fat...

Mere skal jeg ikke afsløre af handlingen, men lad mig med det samme slå fast, at Lucasfilm har lavet deres hidtil bedste spil. Detoser simpelthen af atmosfære, humor, uhygge, spænding og eventyr - det er svært at finde en eneste skønhedsfejl.

Du styrer Guy rundt på samme måde som i de tidligere spil af Lucasfilm, altså med et peg-og-klik system. Guy kan frit gå rundt i byen, der er befolket af en masse underlige folk. For eksempel er der den stille pirat, der sidder inde på



AMIGA - Dit første møde med piraterne. Er det mon Lucasfilms bud på et copyparty?

C64

Som med så mange andre spil i den suveræne Lucasfilm serie, er der kun een ting at sige: Nej, desværre!

MONKEY ISLAND

Smugg Bar, og svarer alting med et "Aye", indtil Guy spørger om spillet Loom - det resulterer i en lang reklamesmøre, så man havde håbet, man aldrig havde spurgt!

Og derudover er der naturligvis den ubehagelige sherif, fangen i fængslet, den gamle købmænd (der har et godt øje til den kvindelige Sword Master), de to brødre i det nærliggende cirkus, salgsmanden af gamle skibe og mange andre.

Man "snakker" med dem ved at vælge et svar ud fra en lille menu. Din diskussions-partner svarer så, og sådan bliver det ved, indtil man ikke har mere at sige til hinanden - ufatteligt enkelt, når man tænker over det! Samtalen går igen under slagsmålene - Guy lærer nemlig, at han kun kan vinde en duel, hvis han er bedre til at slynge fornærmelser ud end sin modstander. Derfor skal Guy på et tidspunkt øve sig i at fornærme alle de pirater, han møder på sin vej!

Det lyder måske farligt, men faktisk er, at man der betydeligt sjældnere i Monkey Island end f.eks. i Indiana Jones III. Der skal meget til, men tro ikke det bliver let af den grund! Selvom spillet ikke er ulogisk, besværligt eller kringlet, så er det meget stort, og mange problemer skal forceres, mange fulde pirater skal udsørges, før man får de informationer, der kan bringe en videre.

Humor er der meget af - alting bliver drejet over i en eller anden mærkelig krolle, der både tager gas på vores tid og piraternes underlige livsbillede. På kajen foran en brugt-skibs forretning står der f.eks. en automat, der med bedste Coca Cola skrift bærer navnet "Grog" - og naturligvis fungerer den ikke! Alle personerne i spillet er på mesterlig vis gjort vidt forskellige - man kan fornemme, hvad man skal sige til dem, hvad de gerne vil høre, men man skal ikke være bange for at sige noget forkert - jeg har indtil videre ikke opdaget nogen pludselige dødsfald. Det er som det skal være: Spillet sværhedsgrad ligger i plottet.

Og hvilket plot! Når man har løst de tre indledende opgaver, skal vores helt over på Monkey Island og løse dens mysterier. For første gang ser vi også, at der er "rigtig" kærlighed i et Lucasfilm-spil - Guy bliver godt kuldret med den smukke Marley!

Spillet er af så høj klasse, at man skulle tro Gold Game-logoet var skabt over dette spil. Jeg skal da heller ikke undlade at gøre min simple pligt - den berømte statuette bliver her uddelt til et af de mest blankpolerede, fuldenndte produkter, jeg har set. Sådan skal det gøres - sæt alle sejl, og drag ud mod den romantiske og farefulde horisont. Og husk så lige en ting: Dette spil SKAL du købe!

Christian



AMIGA - Kan du hjælpe fangen med at flygte?

EXTREME

Digital Integration

Ekstremt er netop ordet!

Nu skal du høre et plot, der virkelig rykker nogle teltæpe og provokerer den endrende omverden. Sidder du ned? Godt, så kører kameraet. NASAs Pioneer 10 rumsonde passerer i slutningen af 1973 Jupiter og forsvandt ud af vores solsystem. Godt 1000 år senere vendte den tilbage - Men den var ikke alene... (Uhyggelig lydeffekt og pause).

Nogen flinke aliens havde fundet den og bragt den tilbage til jorden i deres rumskib. De ville nemlig gerne lære menneskene at kende. Desværre blev rumskibet bordet af de forfærdelige stegpirater, der er villige til at slå ihjel for en god baf. Og det gjorde de så.

Nu er rumskibet styrtet ned på Jorden, og selvdestruktions-mekanismen er aktiveret. Hvis den går af, vil det være slut med Jorden og det meste af solsystemet, for sprængladningen er nemlig overvældende kraftig. (Svagt punkt i plottet).

En helt med svulmende muskler, macho-udseende og en tom pakke anabolske teorier ankommer som den første til vraget. Vi kan kalde ham Ib. Pludselig mærker Ib noget i hovedet. En tanke? Nej, det ville næsten være for meget af det gode. Det er bare Pioneer 10, der sender telepatiske beskeder: "Tag den flyvende enmands-larvefodstank og blasteren og find min energikrystal, der flyver som en fugl og selv finder vej." (Svager punkt i plottet).

Det gjorde vores helt uden problemer. Så

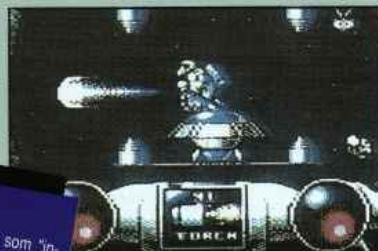
kom der nye ordrer: "Du skal ned til computeren. Vejen går igennem brændstoftanken. Bøf gamma-fiskene med minerne fra Anden Verdenskrig og find skruenøglen!" (Er dette det svageste punkt i plottet?).

Ib havde knap nok fået tørret håret, før han fik yderligere instrukser: "Smid tøjet og ifør dig dette fede exo-skelet med indbygget plasmaspray. Knus computeren!" (Halvsvalt punkt i plottet).

Det kunne han ikke rigtig finde ud af, så her slutter historien. Måske er der flere prøvelser, måske ikke. Måske får Ib Pioneer 10 til sidst, måske ikke...

Det var vel nok en vild historie. Man skulle næsten tro, at det hele var løgn, og det er det nok også. I hvert fald er gameplayet ikke så ekstremt som plottet. Og der er heller ikke ret meget af det. Level 1 er hurtigt gennemført, selvom krystallen kun flyver, når man kan se den, og selvom de små, syge monstre bliver ved med at komme ud af ingenting. Kontrollen med Ib er ganske god, præcis som i level 2. Og her er det ret nemt: Svøm mod højre, mas nogle miner, find en skruenøgle og svøm tilbage. I level 3 skal man kun mod højre, og det er ikke uden problemer, selvom det er meget simpelt: Ib har en enorm kanon, men han kan ikke sigte, og han kan ikke skyde konstant. Derfor døde Ib. (Eneste realistiske punkt i plottet).

Jakob



C64 - Der er langt fra de flysimulatorer Digital Integration er kendt for, og så til dette spil...

RUMSONDER

I Gyldendals Leksikon defineres rumsonder som "instrumentbærende rumfartøjer, der har til opgave at udforske rummet".

USA og Sovjet har opsendt en lang række rumsonder med forskellige mål: Luna-serien med Månen som det første måndestation, Mariner-sonderne som de første rumsonder til Mars og Venus, og Pioneer-projekterne, der var de første rumsonder til Solen, de ydre planeter og det interplanetare rum.

Pioneer 1 blev opsendt i 1958, mens Pioneer 10, som spiller en vigtig rolle i Extreme, forlod Jorden og blev sendt på vej mod Mars den 3. marts 1972. I december året efter passerer Pioneer 10 Jupiter i en afstand af 130.000 km. Herefter fortsætter den ud af solsystemet, medbringende en lille mængde af en anden race...

Kr 375

Extreme kommer foreløbigt ikke til Amigaen.

C64 Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er ret "gammeldags" med dårligt animerede minimonstre og få detaljer. Titelmelodien er god, men lyden er som i alle de andre plad spil. Gameplayet? Ja, det er faktisk ret sjovt for en (meget kort) tid og ret afvekslende, selvom der ikke er den store udfordring. Til gengæld kan det hele ligge i computeren på en gang. Og plottet er lige til biografer!

Grafik 66%
Lyd 74%
Gameplay 50%

OVERALL
53%

OVERALL
95%

AMIGA

(1 Mb) Kr 449

Ikke nok med at gameplayet grænser til det kultdannende - det er også teknisk perfekt!

Grafikken er usædvanlig flot, lavet i ægte 3D, atmosfærisk med masser af flotte baggrunde, glimrende sprites (man kan ligefrem nyde deres ansigtsudtryk!) og masser af gode detaljer. Soundtracket burde forsynes med en sej sangstemme, og udgives på plade! Det svinger usædvanlig godt, passer til spillet og bliver hængende i ørerne selv efter man er kravlet i seng. Gå glip af dette spil, og læg dig til at dø...

Grafik 93%
Lyd 93%
Gameplay 97%

BRAT

Image Works

En gang imellem har jeg spekuleret over, om vi egentlig har en skytsengel eller en eller anden til at passe på os. Faktisk kunne det være rart, hvis det nu var rigtigt. Man kunne sige, at de som klarer sig godt har en god skytsengel, og dem som det går mindre godt for har nok haft en mindre "bright" skytsengel.

Hvorfor nu al den snak om skytsengle? Jo, for i Brat er det op til dig, om det skal gå ham (en baby kaldet Nathan) godt eller skidt. Du har nemlig fået job i Himmerrige og skal sørge for, at han ikke ender samme sted. Ser du, lille søde Brat er blevet træt af at være mors kære baby og har derfor begivet sig ud på en farefuld rejse for at få noget mere spænding i livet. Og spænding bliver der. Brat aner nemlig intet om alle de farer som lurar bag ethvert hjørne. Han trasker blot nysgerrigt og modigt afsted.

Men du skal ikke blot våge over Brat... Næ nej, du skal også bestemme hvor han skal gå hen, hvad han skal lave og hvad han skal tænke. Og hvis det smutter for dig, falder han ned i dybet, bliver kørt ned eller ædt af en mus.

En skam, så at sige, og det er også derfor Brat har tre liv at tage af, som du hårdt får brug for. Brat nøjes ikke med kun at tage en spadseretur i byen, han er den besværlige type og skal absolut igennem hele tre byer, der er inddelt i fire dele og det skulle så gerne give 46! (Der er nok nogle baner, som er inddelt i nogle baner, som er inddelt i nogle baner, som er inddelt i). Nå, men du ser banen fra en skrå vinkel oppefra. Her er der nogle lange veje, som er forbundet med andre veje og følger man dem, kommer man (helst) til målstregen.

Det lyder jo let nok, men Brat er ikke den højst begavede person på denne jord. Det var ret mildt sagt. Okay, du får noget at sammenligne med: Min fugl, Avis, er klogere, men min kusines lille, Bille, er dummere.

Hvis han først begynder at gå ligeud, så fortsætter han med det, indtil han ryger ned af platformen - eller du sætter en pil, der får ham til at gå en anden vej, foran ham. Egentlig er det at sætte pile foran ham størstedelen af dit job. Et stop-skilt får ham til at stoppe og derefter har du god tid til at sætte pilene. Det kunne være lækkert, men er det nu også helt rigtigt? Brat stopper, men det gør skærmen desværre ikke, og kommer Brat ud af banen, falder han ned og slår sig meget, meget hårdt. Det kan vi jo ikke ha', så derfor findes der også en "stop-skærmen" funktion (hvad de dog ikke finder på), der stopper skærmen i nogle få sekunder.

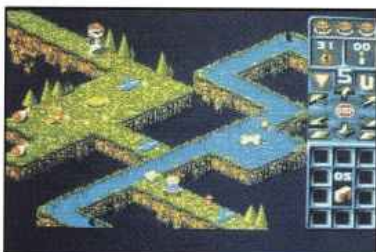
Rundt omkring på stierne kan man bl.a. finde

VETO BOX

Slap nu lige lidt af, Dorthel! Har den lille Nathan vækket nogle slumrende modernistiker i dig, siden du er så glad for Brat? Her er i hvert fald ikke noget, der trækker i mig.

Når man har lagt de første 200 pile ud på banen, begynder man at kede sig lidt. Og når så den dumme unge alligevel falder ud over kanten 4 centimeter fra målet, forvandler kedsomheden sig til ophidselse: Start forfra eller sluk! Personligt valgte jeg at gøre det sidste.

Jakob



AMIGA - Nathan går en tur i parken, der rummer mange farer.

penge, dynamit, ambolte (ja, det har en smule med tegnefilm at gøre), oste, diamanter, sutteflasker og meget andet godt. Nogle af tingene giver blot point, andre (penge f.eks.) kan man købe pile for. Man kan springe klipper væk med dynamit ved at placere dynamitten i klippen, eller hvis der ikke er mulighed for at komme videre, lægge noget gulv fra den ene platform til den anden. Det er nemt at samle objekter op, man skal blot lade Brat gå over dem. Man kan have op til ti ting på sig, som alle kan blive yderst nødvendige for at komme helskindet frem.

Det er ikke muligt at spille to i Brat, men det er egentlig også underholdende bare at se på. Alt i alt er Brat et godt spil, som nok vil få den succes det fortjener.

Dorthe



AMIGA - Enhver babysitters mareridt!

C64

Foreløbig ikke nogen C64-version i sigte

AMIGA

Kr 375

I starten af spillet er der en sød intro, ikke specielt imponerende grafikmæssigt, men det giver spillet en god og fræk atmosfære. Under selve spillet er grafikken god og varieret og man er ikke et øjeblik i tvivl om, hvad den lille røde tingest, der ligger midt på banen forestiller. Lydene er samplede og Brats baby-stemme er naturligvis indtalt af Michael Jackson himself (blot en joke). Man kan ikke klage over hverken tekniske mangler eller gameplay, så mine sidste ord er: God fornøjelse.

Grafik	75%
Lyd	78%
Gameplay	84%

OVERALL
84%

EYE OF THE BEHOLDER

SSI/U.S. Gold

Så kom det endelig - spillet der slår Dungeon Master på hjemmebane. Eye of the Beholder er nemlig bygget op på stort set samme måde, med 3D-perspektiv, ikoner og musesstyring. Måske lyder det kedeligt, men labyrinterne spillet foregår i, rummer mange uhyggelige overraskelser, fælder, døre der skal åbnes, magiske skatte og uhyrer, der kan slutte op om dine venner eller kæmpe til sidste blodsdråbe. Du kæmper med dine mænd ved at aktivere dine våben - kun de to forreste kan slås, mens de bagerste må nøjes med missil-våben og spells. Efterhånden får dine helte mere erfaring, bliver dygtigere og lærer nye spells - hvis de da lever længe nok.

For spillet er uhyggeligt svært - og det er ikke kun på grund af uhyrerne. I modsætning til sædvanen har spillets programmører modstået fristelsen til at overbefolke deres labyrinter med monstre i store hober. Hovedvægten er lagt på at løse problemer, åbne døre og finde hemmelige udgange. Selvfølgelig skal man slås, men det er ikke hovedsagen.

Labyrinten er stor, og utallige gange genlyder korridorerne af skrig, slæbende fodtrin og det der er værre. Alt dette ses gennem et 3D vindue, der samtidig er din kontakt til omverden. Vil du åbne en dør, klikker du bare på døren, og sådan er det hele vejen igennem. Du kan hele tiden se dine personer, og hvad de har i hænderne. Et klik på et af deres våben får dem til at slå ud med det, men så varer det lidt tid, før de kan bruge det igen - og det er måske lige den tid, kæmpeormen skal bruge til at fordøje din bedste helt.

Man kan lægge ting til rygsækken fra hænderne og omvendt, og når man først har lært styresystemet (og det er hurtigt gjort), så er dette et af de nemmeste og bedste systemer, jeg har set i min tid som irriterende anmelder.

I det hele taget er det svært at have andet end lovord til overs for dette superbe rollespil. Det skulle da lige være et lille suk over, at det kun foregår i en labyrint. Men hurtigt vender man sig til det, og man får en uhyggelig fornemmelse af klaustrofobi, når man styrer sine uskyldige helte rundt i de fugtige gange. Og når man først er nået et niveau eller to ned, er man helt overbevist om, at man aldrig, aldrig vil komme op igen. Det fører så igen til en loyalitet med





AMIGA - Endnu en "quest" venter forude...



...commission you to find the nature of his evil, and destroy it if you are able.

sine personer og en sand rædsel for at miste en af dem.

Et andet absolut plus er, at spillet følger reglerne så nøje. I stedet for de lidt åndssvage Spell Points man ser i mange rollespil, skal dine personer slappe af for at kunne meditere og lære nye spells. De forskellige personers Alignment ("livs-indstilling") er også meget vigtig, når man møder andre i gangene, ligesom der er forskel på de mange racers evne til at tackle de forskellige situationer.

Om man kan lide denne måde at spille rollespil på, må være op til den enkelte, men spørger man mig, er det klart den mest spændende, mest realistiske og mest fængslende måde at gøre det på. Det eneste jeg savner (om som lige nøjagtig gør, at dette ikke bliver et Gold Game) er lidt mere dialog med de monstre, møder, ligesom der heller ikke bør gå så længe, når man går ned af en gang, der scroller. Disse fejl har Eye of the Beholder desværre overtaget fra Dungeon Master, men til gengæld er der så mange andre ting, der klart er bedre - her tænker jeg især på den formidable atmosfære nede i de stinkende kloakker, der er langt mere skrækindjagende end dem i Dungeon Master.

Så der bør ikke herske nogen tvivl - alle AD&D fans bør straks drøne ud og købe dette fantastiske spil. Og så er der vel ikke andet at gøre end at krydse fingre for, at I ikke ender som den Halfling-Thief, der ligger ved labyrintens hovedindgang. Hans eneste rester er et skelet, og en samling dirke...

Christian

C64

Beklager. C64-ejende rollespillere henvises til Ultima VI (85% i DNC nr. 5/91).

AMIGA

Kr 449

Jeg elsker det... jeg vil komme sammen med det! Grafikken er suveræn når det kommer til de animerede monstre, og objekterne er klare og tydelige. Nogle vil måske hævde, at det ser lidt ensformigt ud, men det går ikke ud over atmosfæren. Og så er der lyden. Når en orm hugger mod en af dine mænd, hører man en slimet lyd, og den slæbende lyd af zombiernes fodtrin er ubeskrivelig.

Gameplayet er suverænt, og du vil hurtigt finde dig selv suget ind i skærmen, stående i et komplekst hulesystem - med dine tapre mænd og kvinder ved din side. Skuf mig nu ikke. Køb dette klare HIT!

Grafik 93%
Lyd 92%
Gameplay 91%

OVERALL 91%

WINNING TACTICS

Anco

Er du en af dem, der når du spiller Kick Off bare lader taktikken stå på en flad 4-2-4 og så ellers ikke bekymrer dig mere om den resten af kampen, for den er du nu så vant til at spille med? Også mig!

Men ifølge Anco skal de dage have en ende - nu er der nemlig kommet en datadisk til Kick Off II, Final Whistle og Player Manager - en datadiskette med en masse nye taktikker, der alle udnytter vidt forskellige aspekter af spillet. Da jeg første gang læste om Winning Tactics, var jeg en smule, (for ikke at sige MEGET) skeptisk. Men når først man har prøvet de forskellige taktikker (og lært dem at kende), så er det faktisk en rigtig god ide.

Spillet kommer med ti taktikker til Kick Off II samt ti dobbelt-taktikker til Final Whistle. Og jo, du har forstået det rigtigt: med de sidste ti skal du først boote Kick Off II, derefter Final Whistle og til sidst taktikkerne (sikke en mundfuld!) (Christian, hold nu op med alle de parenteser!, red) (Nej, Chr.)

Og hvordan er de så? Jo, der er ingen tvivl om, at der ligger meget fantasi bag. De bedste er naturligvis dem til Final Whistle - her er der muligheder for at eksperimentere med off-side fælder, kick'n'rush metoden, kontra-angreb m.m. (og det virker endda!). Men også på den almindelige Kick Off II kan du lave nogle tryllier såsom taktikker, der især bygger på overlapninger, superforsvar (Fort Knox) eller hovedkuls angreb med syv angribere (Gaspl).

Faktisk bliver der på den måde tilført noget helt nyt. Hvis man følger sit taktiske oplæg perfekt, er succesen til at få øje på, men til hver en tid skal man huske, at et stærkt angreb koster i forsvaret og omvendt. Brug taktikkerne til at finde dine modstanderes svagheder, og slå til med den rigtige taktik på det rigtige tidspunkt.

Det skal siges, at de ekstra muligheder er betydeligt mere intelligente end de normale. Spillerne begynder rent faktisk at tænke (!!!). De følger deres oplæg og flytter sig for hinanden. Denne nye dimension ændrer spillet radikalt, og man kan score nogle virkelig flotte mål på helt andre måder, end man er vant til.

Men alligevel må vi slå fast, at det er billigt sluppet for Anco. Selve spillet er der ikke rørt ved, det drejer sig om et par taktiske oplæg, som mange ikke vil have glæde af. Jeg vil dog nok sige, at især folk med Player Manager og Final Whistle bør anskaffe sig denne diskette.

Og lad mig til sidst komme med en advarsel - er du ikke absolut freak, der er indstillet på at sidde og træne den nye taktik med dit hold en hel nat, så skal du holde dig langt væk. Men til os andre: Et udmærket supplement til århundredets spil.

Christian

AMIGA

Kr 169

Tjaa, grafikken og lyden er der jo ikke pillet ved overhovedet, det er faktisk kun gameplayet der har fået en ny saltvandsindsprøjtning. Derfor skal der lægges et par ekstra point til de foregående spil, og derfor er dette program kun vurderet med en OVERALL-karakter, nemlig:

OVERALL 82%

C64

Anco har ikke fortalt os om nogen C64-version, men det kan være den kommer på et senere tidspunkt.

MOONSHINE RACERS

Millennium

I Moonshine Racers skal man levere pakker (ulovlig whisky) for gamle Tucker. I en varevogn kører man om kap med fem andre leverandører, og er man blandt de tre første, får man 100 dollars. For de penge kan man købe en stærkere motor, bedre hjul, lykketerninger, vejkort, turbo og tobak.

Ude på vejen er der en del ting, man ikke må støde ind i. Andre forhindringer kaster bilen op i luften, hvilket er en nødvendighed, når det ikke er muligt at køre igennem en af de forhindringer, sheriffen har sat op. Selvfølgelig kan man blot brase igennem forhindringen, men hverken bilen eller tiden har godt af det.

Klarer man sig godt, kommer man ud på lidt større veje og får samtidig en stærkere bil. Der er en sød intro til spillet, som giver spilleren et godt indtryk, men man skal ikke lade sig narre. Moonshine er alt for langsomt, og var det kommet frem for tre år siden, ville det lige gå an. Der er ingen nytænkning overhovedet, og det er kun sjovt det første kvarter (en lidt dyr fornøjelse måske?).

Bilen drejer en smule, når man svinger, og den er så utrolig klodset, at Bamse er en balletdanser ved siden af. I øjeblikket sidder min fugl og griner af det. Altid noget, at nogen kan få fornøjelse af det...

Dorthe



AMIGA - Spritsmugling er en risikabel forretning, når man har politiet i hælene.

C64

Det er endnu uvist (og egentlig også uinteressant!) om spillet udkommer til 64'eren.

AMIGA

Kr 375

Som sagt er introen god. Samplet fugegang, fløjten og countrymusik. Grafikken er også stemningsfuld i introen. Men i spillet... Nej er det eneste jeg vil sige. Når man bliver overhalet, lyder det som om en eller anden er ved at starte en motorsav, og kører man ind i noget minder det lidt om at sparke til en fuld coladase. Skærmen rykker noget så forfærdeligt, og fornemmelsen af fart er der vist ikke tænkt så meget på. Tja, lad os troste os med, at ham der programmerede spillet sikkert mente det godt...

Grafik 45%
Lyd 39%
Gameplay 49%

OVERALL 46%

Få et gratis spil!



Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!

Eksempel 1)

Hvad? - Er du ikke abonnent!? Selvfølgelig skal du bestille et års-abonnement på "Det Nye COMputer" - hele Danmarks Commodore-blad! Du får ovenikøbet et gratis spil, samtidig! Og hvem vil ikke gerne have det?!

Eksempel 2)

Du er selvfølgelig allerede abonnent, men vil gerne fortsætte. Så udfylder og indsender du kuponen forinden, så snart som muligt, så vi ved hvilken computer du har. Nu er det bare at vente på, at der, helt automatisk, dumper et girokort ind ad brevsprækken - når du har betalt det, sender vi så (udover bladet, selvfølgelig!) et helt gratis spil til dig.

Uanset om du hører til i eksempel 1)- eller 2), så er det meget vigtigt, at du lige læser, hvad der står i kassen til højre -->

Husk! Du får KUN et gratis spil, hvis du (gen)bestiller et helårs-abonnement, altså 11 numre af "Det Nye COMputer".

Hvis du betaler girokortet til tiden, går der senest 5 uger, før du har dit spil. Hvis du ikke betaler girokortet til tiden, kan der godt gå længere tid.

Sådan gør du!

Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af "Det Nye COMputer") så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:

A) Hvis du har bestilt dit abonnement via "Kupon-nyhederne", skal du ikke gøre noget som helst. Vi ved præcis hvilken computer du har, og når dit abonnement udløber, sender vi dig helt automatisk et nyt girokort, på et årsabonnement. Når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

B) Hvis du IKKE har tegnet dit abonnement via "kupon-nyhederne", men f.eks. via telefon, pr. brev eller på anden vis, så udfyld og indsend kuponen forinden, så vi véd, hvilken computer du har. Brug også kuponen, hvis du pludselig skifter computer i mellemtiden, f.eks. fra Commodore 64 til Amiga.

Når dit abonnement udløber, sender vi dig så, helt automatisk, et nyt girokort, på et årsabonnement. Og når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,
1264 København

Når jeg betalt mit girokort på et helårsabonnement på "Det Nye COMputer", ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

☐ AMIGA ☐ C64Disk ☐ C64Bånd

(kryds af)

JA TAK!

☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!
☐ Jeg har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).

Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte

☐ som helårsabonnement

☐ som 1/2 års abonnent (og modtager herved IKKE et gratis spil)

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr: _____ By: _____

Abonnementnr: _____



Har du idag et halvårsabonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et helårsabonnement (kr.: 348:50).

WONDERLAND

"Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, 'and what is the use of a book,' thought Alice, 'without pictures or conversations?'"

Sådan starter Lewis Carroll's smukke bog om Alice i Eventyrland, og den gode Alice's tanker kunne lige så godt have været møntet på adventure-spil og den holdning, folk efterhånden har til dem: Der SKAL være billeder og allerhelst en lille mand/kvinde, der kan styres rundt med et joystick.

Og indrømmet - det kan også være meget sjovt, men der er nu noget særligt ved de gammeltdags tekstadventures. Spørgsmålet er, om vi nogensinde ser dem igen. Måske er vi nødt til at nøjes med "tekst-adventures" med grafik. Og det er lige præcis sådan et, vi her sidder med. Wonderland er nemlig sidste skud på stammen fra Magnetic Scrolls, der i den sidste tid ikke har lavet så mange ting - men jeg kan godt tilgive dem, når de så endelig barsler med et adventure af denne kvalitet!

De har nemlig ikke spildt tiden. Faktisk har de lavet et helt nyt system, der måske nok vil afskrække mange, men som til gengæld kan tilpasses helt efter behov. Først starter man med at vælge opløsningen, samt om legen skal foregå med eller uden grafik. Og bare rolig - selv med lav opløsning er de medfølgende billeder usædvanligt flotte.

Derefter bliver man præsenteret for sit første vindue - jo, du læste rigtigt! Hele spillet er bygget op som Workbench-vinduer, du selv kan variere størrelsen på. Så hvis du helst vil have det i helt traditionel forstand, kan du bare lade vinduet fylde hele skærmen. Men det ville nu være synd. Du kan nemlig også fremtrylle et kompas-vindue (viser de veje, du kan gå), et inventory-vindue og et kortlægnings-vindue. Du bestemmer selv størrelse og placering, og systemet er utroligt fleksibelt, når man først har

AMIGA

Kr 449

Grafikken er virkelig smuk, og har du en god flicker-fixer og monitor, så kan du endda få alle herlighederne i meget høj opløsning. Mange steder er der også brugt animationer, der giver det hele et ekstra pift, men så kommer det naturligvis til at gå en smule langsomt. Lyden er også god, dog uden at imponere med meget andet end sin tilstedeværelse. Men skynd dig ud og skaf dig en version, og nyd pustet af en ældgammel spilgenre, der her er klædt i et ægte 90'er-dress.

Grafik	92%
Lyd	69%
Gameplay	91%

OVERALL

90%

lært at bruge det. Det har også givet en udbygget brug af musen, der kan bruges til at klikke i de forskellige vinduer. På det smarte kortlægnings-vindue kan man f.eks. klikke på en lokalitet, hvorefter Alice straks bliver transporteret derhen. Man kan ændre skrifttyperne, baggrundsfarverne og mange andre ting, så alt ser ud som man vil - ja, man har endda en cut, copy & paste-funktion!

Men det vigtigste i et adventure er nu engang handlingen - og hvis du kunne lide bogens absurde påfund, så behøver du ikke at lede længere efter dit næste adventure. Ovenstående tekstbid stammer således både fra min bog og computerspillet - store dele af teksten er den samme. Men selvfølgelig bliver du konfronteret med en masse problemer, og selv når spillet går videre end bogen, formår forfatterne til spillet at holde sprogstilen og den absurde tankegang, der ville få Søren til at ligne en logiker!

Men tro ikke, at tingene af den grund bliver ulogiske i den negative forstand. Efter ganske kort tid er man med på de små, underlige ordspil og man glemmer helt alle de naturlove og faste regler, der gælder i vores verden - man er i Wonderland.

Og hvordan er Wonderland så? Jo, man går rundt i de store landskaber, snakker med de un-

C64

Kommer ikke til 64'eren.



AMIGA - Spillets brugerflade er bygget op som en række vinduer, man selv kan flytte rundt med.

derlige væsner, bringer ting frem og tilbage mellem folk, lytter til fuglesangen...

Den store trussel er den vanvittige dronning, og hendes krocket-spil - hun dominerer hele landet, og det er dit mål at stække hendes magt en smule, eller måske bare at overleve! Undervejs vil du møde den underlige kælorm, de mærkelige kortspil, det store flyvende katte-grin og mange andre skabninger, der om muligt er endnu mere mærkelige!

Det er underligt, men på en sjov måde. Alice begynder på bredden i en skov, hvor hun starter sin drøm. Din opgave er gennem hele spillet, at forhindre at hun bliver vækket - det vil sige slår hovedet eller noget andet, der kan relateres til den "virkelige" verden. Du kan ændre hendes størrelse ved at spise og drikke forskellige ting, og det giver så mulighed for at lave en lang række problemer - helt forskellige fra dem, du har set før.

Christian

THE KILLING CLOUD



Image Works

"Bliver det sådan, hvis de bygger en Øresundsbro, mor?"

Nogle siger, at forureningen vil stige. Og dermed mængden af den smog, der af og til lægger sig som en metalblød dyne over byen. Tænk hvis den blev hængende, 30 meter giftig smog over det hele. Det ville ikke være godt for turismen.

Sådan er det i San Francisco i 1997, i hvert fald i The Killing Cloud fra Vektor Grafik. Og hvad laver en computerspiller så i S.F. i 1997? Jo, han er politimand. Dem er der også hårdt brug for. De Sorte Engle tynder nemlig ud i etaten på en måde, der får Købmagergadeoverilet til at ligne en practical joke.

Den bande skulle du gerne få optrevlet. Til din rådighed har du en tidlig prøvemodell af XB500 Hoverbike'n og en begrænset mængde forsyninger. Det er lidt synd, at det kun er en prøvemodell, for der er ikke noget kompas og ingen fede luksuseffekter. Du har kun din styrepind, en radar, en højdemåler og en primitiv HUD. Den eneste trøst er, at De Sorte Engle ikke har meget bedre udstyr: Stjålne Hoverbikes. Til gengæld er der flere af DEM.

Defensivt isenkram: To meter tykke betonmure på stationerne.

Offensivt isenkram: Maskingeværrer, kanoner, net og PUPs.

Det duer ikke rigtig at vise politiskiltet og sige: "You are under arrest!" til en stjålne XB500 med flammende maskinkanoner, så det er kommet

på mode at "nette" fjenden først. Og vise skiltet bagefter, i sikker afstand. I samme stil transporteres den anholdte til stationen i specielle computerstyrede PUPs, der kommer når man kalder.

Herefter træder standardproceduren i kraft. Den anholdte idømmes 50 års fængsel, og så begynder man at snakke om det: "Vi skærer 10 år, hvis du vil fortælle os, hvem der er din overordnede. Hvis ikke, så skærer vi bare!"

Rent spilleteknisk er denne sektion ret primitiv med 2-3 valgmuligheder ved hvert spørgsmål, men det er en god måde at binde missionerne sammen på. Hvad enten det så drejer sig om at "nette" en løst robot, forsvare Politistation 3 mod angreb fra "The Axeman" eller uskadeliggøre en skjult bombe.

Efter hver succesfuld mission får du en kode, så du ikke behøver at starte forfra hver gang. Men pas på: Der er tilsyneladende ikke ret mange net og PUPs til rådighed, så vær sparsommelig - computeren husker, hvor mange du har brugt.

Det samme gælder under lidkampene, men her kan det godt være svært ikke bare at panikke og fyre det hele af i lyntempo. Det er især nervepirrende at kæmpe i de døde gader under skyen, hvor farverne er syge og lyset ikke trænger ordentligt igennem.

Sigtbarheden er minimal, og hvert øjeblik kan en betonkolos dukke frem af tagen, få meter forude. San Francisco er både stor og detaljeret. Golden Gate er med, The Transamerica Pyramid er med, Grace-katedralen er med. Det eneste der mangler er trafikpropperne og larmen. Og det savner man ikke...

Jakob

AMIGA

Kr 375

De forskellige still-billeder mellem missionerne er gode og atmosfæriske. Det samme kan siges om vektorgrafikken, hvor detaljerne kan nedprioriteres til fordel for mere hastighed. Melodier og lydeffekter er rimeligt gode uden dog at imponere specielt. Hoverbike'n reagerer hurtigt og præcist på musen, og der er mulighed for mange svedige dueller i The Killing Cloud. Men særligt avanceret bliver det ikke på noget tidspunkt.

Grafik	84%
Lyd	73%
Gameplay	78%

OVERALL

78%

C64

Vi bringer en vejrmelding: Alt roligt på C64-fronten. Ingen dræberskyer i nærheden.

PREDATOR 2

Image Works

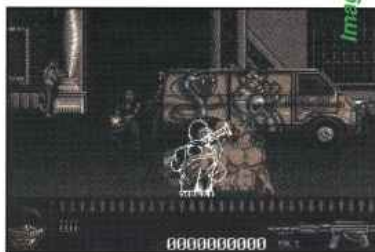
Året er 1997. Los Angeles ligger hen i en kvælende hede som følge af drivhuseffekten, og politiet står magtesløse overfor det forbrydervælde, der efterhånden har forvandlet den berømte storby til et inferno af vold, mord og narko.

Op midt i al elendigheden beslutter et barbarisk rumhvirvle at slå sig ned i byen. Predator'en er en nådesløs jæger, der samler på menneske-trofæer, og dem er der nok af i en storby som L.A. Eller som de siger i filmen: "He's in town with a few days to kill..."

Men det er du også! Dit navn er Mike Harrigan, og du spilles i filmen af Danny Glover (Dødbringende Våben). I spillet spilles du imidlertid af en gennemsigtig wire-frame figur i bunden af skærbilledet, der scroller langsomt fra venstre mod højre. Gameplayet går i al enkelhed ud på at styre dit sigte rundt på skærmen og skyde forbrydere ned, efterhånden som de dukker op. Operation Wolf om igen. Effekten er langt fra overbevisende: Det virker konstrueret og unaturligt, at en gennemsigtig mand "svæver" hen ad gaden på den måde.

Undervejs kan du samle nye våben og ammunition, og ind imellem kommer der en ekstra sej fjende, der skal onduleres. Nogle af forbryderne søger tilflugt bag forhindringer (fejle hunde), andre dukker pludselig op i forgrunden.

Men du skal ikke skyde på alt, der bevæger sig. Gamle damer, handicappede mænd i rullestol, journalister der vil interviewe dig etc. skal ikke bøffes ned. Gør du det alligevel, mister du din politi-badges, og spillet slutter. Selvfølgelig spiller en meget tilbagetrukket rolle i de første levels. Engang imellem kan du skimte



AMIGA - Når det er mange mænd på skærmen samtidig, begynder det hele at bevæge sig langsommere...



C64 - En scene fra level 3, der minder mistænkligt om scene 1 og 2...

konturerne af uhyret, som er en mester i camouflering. Lad være med at skyde det - hævn bliver grusomt! Vent hellere til 4. og sidste level, der foregår i rumhvirvlets tilholdssted, hvor det endelige opgør finder sted. Her venter dig en ret chokerende overraskelse, som jeg ikke skal røbe her....

Predator 2 er alt i alt et meget uinspireret pro-

K7375	
Spillet fylder to disketter. Hvis man booter disk 2, præsenteres man for en ret imponerende intro-sekvens, der på udmærket vis lægger den rette stemning. Men spillet lever slet ikke op til den spændende atmosfære. Grafikken er såmænd ret god med enkelte gode animationer, men den er utroligt ensformig. Lyden består af nogle gode samples (f.eks. rumhvirvlets gennemtrængende kamphyl), mens musikken er lidt flad. Gameplayet er omtrent så ensformigt og ideoforladt som det kan blive, og det bliver ikke bedre af, at hele spillet begynder at "hakke i det", når der sker meget på skærmen. Endnu en spildt licens.	
Grafik	72%
Lyd	74%
Gameplay	50%
OVERALL	
54%	

C64	
Bånd Kr 169, Disk kr 249	
Sprites'ene er grimme og udetallerede, mens baggrundsgrafikken er rimelig flot tegnet. Lyden er bedre, med nogle gode action-mættede skud-effekter. Det mest positive man kan sige om denne version er, at spillet loader på en gang, så man slipper for en irriterende multi-load. Gameplayet slipper man imidlertid ikke for, medmindre man da følger redaktionens råd: Køb et andet spil, det her kan du sagtens undvære i din samling.	
Grafik	70%
Lyd	77%
Gameplay	50%
OVERALL	
56%	

gram. Der er intet nyt i spillet - det hele er set før i andre spil, som regel også bedre. De enkelte baner ligner hinanden til forveksling - kun grafikken ændrer sig.

Næsten samtlige engelske blade har givet dette spil 80% eller derover. Forklaringen herpå kan du læse om i den ledende artikel i starten af denne måneds spilsektion... Søren

SKULL & CROSSBONES



AMIGA	
Kr 375	
Grafikken er underholdende med 100% moonwalk og gennemgående perspektivforvirring. De sprøjtede dødssekvenser gør bare det hele endnu mere latterligt. Melodierne er ret jævne, mens lydeffekterne er meget svingende. Hug med sablen og det lyder som en vandhane, der drypper! Gameplayet har jeg vist været inde på i selve anmeldelsen: Bugs, bugs, bugs. Skull & Crossbones er til grin.	
Grafik	32%
Lyd	42%
Gameplay	11%
OVERALL	
15%	

C64	
Bånd kr 169, Disk kr 249	
Man kan sige een god ting om denne version: Den er ikke helt så elendig som Amiga-versionen! Grafikken er dårlig, grænsende til det grimme. Lyden er ret god, men gameplayet er trægt, fejlfyldt og kedeligt. Det hele er selvfølgelig på multiloop, og der er ikke engang turbo på disketteversionen. Om der er det på bånd? Underordnet. Ingen gider alligevel købe Skull & Crossbones.	
Grafik	45%
Lyd	77%
Gameplay	18%
OVERALL	
21%	

Enøje og Røde Hund så betuttede ud over piratskibets fordæk. Røde Hund greb fastere om håndtaget på sin krumstabel, og Enøje rettede lidt på klappen for det blinde øje. De tre angriberne stod bare og stirrede. Det vil sige: To af den stod bare og stirrede. Den tredje prøvede forgæves at gå gennem masten.

De to pirater smilede til hinanden, så arrener vred sig som søslanger i Enøjets medtagne fjæs. Klukkende listede de forbi angriberne og ud på bovsprødet for at hoppe over på handelskibets bagdæk.

Men det kunne de ikke. De kunne simpelthen ikke! De kunne heller ikke gå tilbage. Til gengæld kunne de svæve rundt i luften som to Science Fiction helte, så det gjorde de.

KLICK! - Lyset i powerdioden fædede ud... KLONK! - Disketten sprang frem fra drevets ganespalte...

KA-ZIPI - Og blev flænset i 2 stykker! Ifølge manualen skal Enøje og Røde Hund finde en styg troldmand og hente deres skatte tilbage. Ifølge manualen har de fire forskellige angreb og tre forskellige parader til deres



AMIGA - "Den blodrøde pirat" lever op til sit navn...

rådighed. Ifølge teksten bag på æsken vil alle gerne spille Skull & Crossbones.

Ovenstående er en sandhed med modifikationer. I det følgende vil jeg forklare, hvorfor lay-outeren (forhåbentligt) har klisteret en lille "Ejnar" ind på siden tæt på denne anmeldelses overskrift.

Det er helt klart Amigaversionen, der er den ringeste og mest fejlfyldte, men 8-bit udgaven er også godt med. De fleste fjender besidder en imponerende mangel på intelligens, hvilket kan give sig udslag på flere måder: De kan stå helt stille, eller de kan prøve at gå igennem murene. Mange 64'er-fjender har heller aldrig lært, hvordan man går "skråt" op og ned ad skærmen.

På Amigaen moonwalker alle karaktererne, så det er en ulyst, mens kun udvalgte 64'er-sprites har den uvane. Så er det til gengæld slemt, som for eksempel med kaptajnen på appelsinskibet, der kan gå i flere retninger på een gang!

Hvis vi nu antager, at to sprites kommer i nærheden af hinanden, skulle de TEORETISK kunne slå hinanden ihjel. I hvert fald med lidt held, for kollisions-dektoren er meget latterlig, specielt på Amigaen. Dette medfører også, at alle de fine parader sådan set er lidt unødvendige.

Det med skubbe-scrollingen og de låste stiger er så pinligt, at vi bare springer det over og går videre til næste fejl:

Hvis en fjende har været så heldig at gemme sig halvt uden for skærmen, kan man godt slukke, for så kan han ikke rammes. Og man kommer ikke videre, før alle fjender er døde. Man kan også risikere at blive teleporteret ind i en mur, og så er det ligesom slut. Præcis sådan skulle Domark gøre med alle eksempelvis af Skull & Crossbones: Støbe dem ind i beton og dumpe dem i Nordsøen. Greenpeace ville sikkert klage. Jakob

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

Her den anden dag besøgte jeg min gode ven Chuck. Hans største problem er helt tydeligt, at han mangler noget at rive i - og derfor synes han, at jeg nu skulle lære at flyve alle mulige forskellige flytyper - det kan han nemlig selv. Som en af de bedste piloter nogensinde har han prøvet lidt af hvert, så jeg havde ikke rigtig noget valg.

"Vi kan jo starte med en Sopwith Camel, og senere gå over til det lidt nyere" brummede den store mand, og derefter begyndte han at gøre rede for sit geniale træningsprogram, der er bygget op over forskellige dage, der dog kan flyves i omvendt rækkefølge, så dag 6 kommer før dag 5 osv. Smart ikke?

På førstedagen lærer man de mest grundlæggende ting, såsom at holde øje med instrumenterne og styre de rigtige steder hen. Det er også her du lærer at lande og lette. På anden-dagen begynder du at sætte alle biderne sammen, dvs. lette - flyve - lande. Den tredje dag lærer du om loops, rolls og en masse andet guf. Det fortsætter du så med den fjerde dag, hvor du fjoller rundt i cirkler, sløjfer, balloner og falske overskæg.

De sidste to dage (5 og 6 for de sproglige) er turen så kommet til at blive alvorlig igen - du skal lære at flyve i formationer og at flyve bestemte racer-løb. Og rygtet vil endda vide, at man kan ende som test-pilot. "Og det skal du nok lære inden for en uge" grinede Chuck, min gode ven Chuck.



AMIGA - Hvis du begår en fejl, må du finde dig i den gamle mesterpilot's sarkastiske bemærkninger.

Og jeg må da indrømme, at hans system er smart. Uanset hvilket fly du flyver, er der et HUD-display, hvor du kan aflæse din fart, din position og din retning. Ved siden af dine egne håbefulde forsøg på at styre dit fly er så Chucks små mærker, der viser dig, hvor du skulle have været på vej hen. På den måde lærer man langsomt et par små fil, og til sidst er man i stand til at flyve et hvilket som helst fly, lovede stjerne-piloten.

Og fly er der som sagt nok af - 18 forskellige slags, lige fra en Spad over Spitfire og Mustang, til F-16, F-18, SR-71 for ikke at snakke om den endelige udfordring, nemlig en rumfærge, der skal landes! Chuck anbefalede mig et godt forsikringselskab.

Og den evigt smilende mand fortalte mig endda, at alle cockpitene for nemheds skyld var standardiserede, så de eneste forskelle lå i flyveegenskaber og lay-out. Når jeg formåede at mestre de små fil, kunne jeg komme ud og flyve om natten, øve navigation, eller endda tage et smut ned i Grand Canyon.

Jeg savnede nu lidt nogle fly at skyde ned,

men til gengæld fik Chuck det arrangeret således, at jeg kunne komme ud og flyve i formation med Blue Angels, Thunderbirds eller nogle af de andre gutter. Og den evigt glade mand lovede, at han nok skulle kommentere det, når jeg "borede mig ned mod Kina" som han betegner de fleste af mine landinger.

Her blev jeg nu en smule skeptisk. Jeg spurgte Chuck, hvordan han havde råd til alle de fly. Og hvordan det kunne lade sig gøre at skifte fly midt i luften, skifte lokation, position, mission, navigation og telefon... Jeg fattede heller ikke rigtig hvorfor alle flyene var ens, hvorfor det eneste fly i luften var mig selv, hvorfor det hele opdateredes så langsomt, og hvorfor der var så få kontroller? Chuck holdt op med at smile.

Christian

SECURITY ALERT

Har du aldrig drømt om, hvor fedt det kunne være at blive professionel indbrudstyv? Tænk bare: At snige sig rundt midt om natten i Nationalbanken, snyde sikkerhedssystemet og tjene en god månedsløn. Det knapt så fede ved at være indbrudstyv skræmmer nok de fleste væk: Man KUNNE jo blive fanget, og så er der jo også det der med moralen...

Anyway, i Security Alert får du chancen for at opleve lidt af spændingen i sikker forvisning om, at du hverken ryger i spjældet eller til Spaniens sandstrande. Vil du helst plyndre en juveler, et museum, en bank, et forskningscenter eller en ambassade? Valget er dit! Og endnu bedre: Du bestemmer selv, hvor svært det skal være. Eller hvor let.

Din lovbrøder i Security Alert kontrolleres med josticket og nogle ikoner. Du kan betragte indbruddet både ovenfra og fra siden, alt efter hvad der passer dig bedst. Du har også et kort, så du konstant kan holde øje med vagterne, for dem er der tit nogen stykker af.

Mange steder i bygningerne er der kameraer, mikrofoner, infrarøde stråler (som dem man har i ethvert ordentligt pissoir), bevægelsesdetektorer og meget andet. For eksempel pengeskabe!

Heldigvis er din hovedperson ikke uden evner. Han kan både hoppe, kravle og gå helt normalt, og så kan han bruge en boremaskine, en saks og en nøgle. Du har i alt seks "lommer", der kan fyldes med udstyr. Noget af det har du med hjemmefra, mens andet skal findes rundt omkring i pengeskabe og aflåste rum.

Det er ikke så svært at plyndre juvelshoppen på begynderniveauet, men ekspertversionen af ambassaden stiller STORE krav til overblik og hurtighed. Begge dele er sjovt, for det er lykkedes programmøren at kombinere elementær spænding med udfordring. Det her er ikke et spil, hvor nøglerne forsvinder, når man brugt dem.

Jakob

Kr 375

- Men bortset fra de små urealistiske hændelser, er det faktisk et godt og lærerigt spil, hvis man interesserer sig mere for flyenes opbygning og forskellige end for egentlig kampflyvning. Systemet er meget lærerigt, og med i pakken følger et bånd, hvor Chuck my man har indtalt et par guldkorn. Men flyene er desværre alt for svære at styre, de ruller fra side til side, og når skærmen samtidig ikke kan opdatere hurtigt nok, bliver fornemmelsen af virkelig at flyve en smule tam. Til gengæld er nogen af de "ydre" synsvinkler flotte, men så ser man jo ikke kontrollerne!

Kan man leve med det, er det da et udmærket spil, og det er i hvert fald lærerigt. Men forvent ikke alverden.

Grafik	67%
Lyd	65%
Gameplay	71%

OVERALL 70%



AMIGA - Enhver øvet computerpilot finder sig hurtigt til rette i det overskuelige cockpit.

C64

Så vidt vi erindrer, er dette spil udkommet til 64'eren for adskillige år siden, men det bliver nok svært at få fat i et eksemplar.

HYDRA

I den lange række af konverteringer af Tengens arcade-maskiner er Domark åbenbart nået til de dårlige. Efter at have set Skull & Crossbones og Hydra kunne man i hvert fald godt efterlyse en lidt mere selektiv indstilling hos Domark - specielt i betragtning af at firmaets PR-chef, Clare Edgeley, selv er en arcadefreak, der i mange år har anmeldt arcade-maskiner for de engelske computerblade. "Hydra byder på mange timers underholdning," skriver hun i pressemeddelelsen om dette spil. Hun burde vide bedre...

Du er kurer, der har specialiseret sig i at udbringe diverse værdifulde varer (kronjuveler, politiske dokumenter, avancerede våben etc.). Budcyklen har du skiftet ud med en potent speedbåd, og mens du pløjer dig gennem belgerne, bliver du angrebet af diverse forbydere, der gør alt for at stoppe dig.

Mere er der egentlig ikke at sige om den sag. Det skulle da lige være, at båden er svær at styre, at spillet er en dårlig kopi af tidligere båd-ræs (Live & Let Die m.fl.), og at gameplayet er ensformigt og kedeligt.

Søren

AMIGA - Som macho-kurer kommer man ud for lidt af hvert.



Kr 375

Det eneste positive jeg kan finde på at sige om dette spil er, at grafikken byder på en meget original "bølge-effekt", der faktisk virker ganske overbevisende. Desværre er båden stor og klodset at styre rundt med, og gameplayet er utroligt ensformigt. Med Hydra er Domark nede i firmaets hidtil laveste belgedal - lad os håbe at bunden nu er nået!

Grafik	77%
Lyd	58%
Gameplay	42%

OVERALL 40%

C64

En C64-version er på vej. Vi håber, at vi når at få den med i næste nummers UPDATE spalte

Her er en, i ikke hører så tit: Dette spil kommer ikke til Amigaen.

Bånd kr 169, Disk 249

Grafikken er ikke særlig god i "action-vinduet", men nærbillederne og objekterne er glimrende og klart designet. Lyden er atmosfærisk, men uden det store talent: Små melodistumper i opstartsfasen, brag og hylende sirener. Ikon-systemet virker hurtigt og præcist, og kontrollen med din indbrudstyv er helt i orden, selv om han ser sjov ud, når han hopper. Security Alert kan klart anbefales til alle tyvagtige sjæle. De skal bare være forberedt på lidt multiloading.

Grafik	61%
Lyd	64%
Gameplay	83%

OVERALL 80%

HERO QUEST

Gremlin

THE POWER

Demonware

- "Jeg slog to kranier."

- "Synd! Fimiren klarede tre skjolde!"

- "Stik de forp**** terninger ***** opl!"

Kender du det? Så er det sikkert fordi, du har spillet brætspillet Hero Quest. Nu er der kommet en computerudgave med 14 missioner og mulighed for ekstra disketter. Kort fortalt: I Hero Quest løber mellem en og fire eventyrere rundt i en labyrint og samler skatte og trylledrikke, mens de dræber monstre på en simpel måde og prøver at løse en eller anden opgave. Brætspillet er glimrende til begyndende udi rollespil og til de mere garvede, bare de er trætte nok. Det er lidt det samme med computerversionen.

De 14 missioner er bundet sammen af lidt baggrundshistorie om den onde Morcar, men de kan spilles i tilfældig rækkefølge, selvom det anbefales at starte fra begyndelsen. Karaktererne kan gemmes på disk efter vellykkede missioner, så du kan beholde våben og penge, selv om trylledrikken slettes fra din pixelrygsæk.

De enkelte missioner, der hverken er overvældende store eller svære, gennemføres nemmest med en mus eller et joystick. Handlingen ses skråt oppefra i det, de professionelle kalder for isometrisk 3D. Ved hjælp af en række ikoner kan karaktererne slås, kaste trylleformularer, finde hemmelige døre og selvfølgelig gå rundt i labyrinten.

Når man banker orker, slår computeren nogle terninger og viser resultatet på skærmen, akkompagneret af eventuelle skrig. Sådan virker det også, når orker banker eventyrere, så ren action er der ikke noget af. Missionerne så lette, at de uden de store problemer kan gennemføres af i hvert fald to eventyrere. Der er ikke noget i vejen for, at en spiller styrer alle fire eventyrere alene, men det er sjovere, hvis man er flere og har hver sin karakter.

Sådan er det i hvert fald med brætspillet, hvor man kan hække sine venner i ryggen og sælge fundne livseliksirer til de trængende for ublu priser: "Din magiske økse og alt dit guld for den her flaske, hvor?" Det kan man ikke i computerversionen. Objekter kan ikke byttes rundt, og fysiske angreb er umulige, selvom trylleformularerne let kan rettes mod "vennerne".

Monstrene er også eksemplarisk dumme: De kan ikke finde ud af at gå gennem en dør - heller ikke selvom den er åben! Denne svaghed kan kombineres med en armbrøst og gøre det hele endnu lettere. Der er ikke meget her for de erfarne, men nybegyndere vil med garanti kunne få en del sjov ud af Hero Quest. Jakob



AMIGA - Ny brætspil-konvertering fra Gremlin.

Kr 375

Billedmæssigt begynder det godt med en lækker intro, og selvom den høje standard ikke holder i selve spillet, er grafikken absolut ikke dårlig. Melodierne er atmosfæriske, selv om man KAN blive træt af dem, og lydeffekterne passer fint ind. Hero Quest er til nybegyndere, men ellers ikke noget dårligt bud.

Grafik 79%
Lyd 78%
Gameplay 70%

OVERALL
72%

C64

Coming up - real soon now," som de siger i England

"I've got the Power!..."

Du kan umuligt have undgået at have hørt Snap's danse-hit i radioen, på discoteket, eller hvor du nu færdes. Nu kan du også høre det på din egen computer! Det lille tyske softwarehus Demonware har nemlig købt spilrettighederne til sangen, hvis man da kan kalde den det.

De pulserende disco-rytmer kører gennem hele spillet, hvilket faktisk står i kontrast til gameplayet, der er meget stille og fredeligt. The Power er nemlig et puzzle-spil af den klassiske slags, der enten er irriterende eller fængslende - alt efter, om du nu kan lide den slags.

Hovedpersonen, en lille gul "hun-kugle" med blå butterfly, skal nå frem til sin elskede - en lille gul "hun-kugle" med rød sløjfe i håret. Hun er spærret inde i en labyrint-lignende bane, der består af mure, flytbare klodser og hjerter. Målet med spillet er at samle alle hjerterne og derefter komme i berøring med din elskede (i ordets allermest uskyldige betydning, naturligvis). Problemet er bare, at når du bevæger dig i en retning, stopper du først, når du støder ind i en forhindring. Det er derfor ikke alle hjerter, der er tilgængelige fra starten. Du må sørge for at tage hjerterne i den rigtige rækkefølge og bringe dig selv i en position, hvorfra du kan nå hen til "hun-kuglen" i dit liv. Først da, går du videre til næste level, der er ligesom den foregående - bare mere ondskabsfuld.

Spillet indeholder mange smarte features. For eksempel er der mulighed for at spille to spillere på een gang. Skærmen bliver delt i to, og så gælder det ellers om, hvem der først kan gennemføre banen. Der er også en smart password-facilitet, så du ikke behøver lalle dig igennem de baner, du allerede har løst. Og hvis du endelig skulle gennemføre alle banerne, så indeholder spillet sågar en designer, hvor du kan opbygge dine helt egne baner, gemme dem til disk, og evt. bytte dem med dine venner. Demonware har tilsyneladende tænkt på det hele.

Spillet ide er simpel nok til, at man sidder tilbage med en frustreret fornemmelse af, at det MÅ da for h... kunne lade sig gøre... The Power er virkelig et spil man bliver gal på, og det er absolut ikke negativt ment. Hvis du er på udkig efter et godt puzzle-spil, så behøver du ikke lede længere. Søren

GO

Oxford Softworks

Hvis du allerede nu har taget actionbrillerne og joystickhåndskerne på, så kan du godt falde helt ned på jorden. Stik imod hvad du troede, så er Go absolut ikke det nye voldsspil fra Ocean, ligesom det heller ikke er en kappangssimulation. Nej, Go er faktisk et urgemalt kinesisk brætspil. Er det ikke fascinerende, at du nu kan få det til din computer? Viser det ikke på en eller anden måde enormt meget om os mennesker? Nå, ikke...

Da jeg ikke har de store forventninger til, at de ellers velbevandede læsere kender reglerne til GO (det gjorde jeg i hvert fald ikke!) så vil jeg kort rids op, hvad det egentlig drejer sig om. Go er et spil mellem to spillere, der skiftevis placerer en brik af deres farve på et spillebræt bestående af streger. Målet er nu at tilkæmpe sig territorium, tage fanger og ellers forsøge at begrænse egne tab. Golfkrigen om igen!

Den måde man fanger fjendtlige brikker på, er ved at omringe dem fuldstændigt. Flere brikker kan slå sig sammen i grupper, hvilket gør dem større og mere dominerende. Hvis en gruppe kun har eet frit felt i omkredsen, kaldes den en "atari" (!), og så er den i overhængende fare for at blive fjernet fra brættet. Meget symbolsk - tror jeg nok.

Efterhånden som spillet skrider frem, kommer der flere og flere brikker på spillepladen, og først når begge spillere er enige om, at der ikke sker de store forskydninger i stillingen, stopper spillet. Nu gøres der op, hvor mange felter hver af spillerne har kontrol over, gidslerne trækkes fra og point-forskellen mellem de to spillere afgøres så, hvem der bliver udråbt til den endelige Schwartzkopf.

Go er egentlig et meget sjovt spil, selv om det i starten er svært at danne sig et overblik over, hvordan man skal tænke frem og i det hele taget at få kontrol med, hvad der foregår. Men øvelse gør mester, og efterhånden får man mere indblik i dette komplekse spil, der ved første øjekast synes så simpelt.

Med vanlig grundighed har Oxford Softworks sørget for, at du kan indstille på praktisk taget hvad som helst. Du bestemmer selv din modstanders styrke, brættets størrelse, om du skal kunne se de træk, computeren for tiden overvejer og så videre. Skulle du ikke være helt tilfreds med slagets udvikling, er der desuden mulighed for at tage enkelte træk tilbage, spille mod en levende (endnu mindre begavet!) modstander, eller gemme hele herligheden på diskette. I starten er det også særdeles gavnligt, at man kan få computeren til at foreslå et træk, så man ikke kommer helt tøsset fra start.

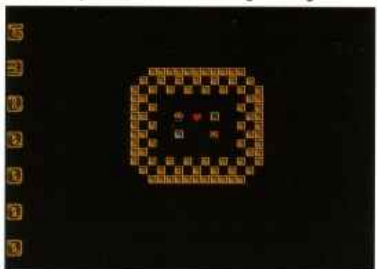
Christian

AMIGA	Kr 375
	Grafikken er simpel, men ret charmerende. Der er også nogle sjove mellem-skærme, som øger interessen for at komme videre i spillet. Lyden er noget ud over det sædvanlige... Det velkendte disco-hit drøner ud gennem højtaleren i virkelig god teknisk kvalitet. Hvis du (som jeg) har et noget belastet forhold til denne form for "musik", kan du gudskelov slå den fra og få lydeffekter i stedet. Gameplayet er enten frustrerende eller fascinerende, alt efter temperament. Hvis du ellers kan lide den slags spil, så er The Power faktisk lidt af et must.
	Grafik 77%
	Lyd 90%
OVERALL	Gameplay 82%
	83%

C64 En C64-udgave er lige på trapperne. Vi skal nok teste den, når den kommer, så hold øje med UPDATE i de næste par måneder



AMIGA - Spillet's mandlige(?) hovedperson. Producenten fastholder hårdnakket, at enhver lighed med Christian Sparrevohn er fuldstændig tilfældig.



AMIGA - En af de mere drilske baner. Hvordan skal vor helt nå frem til sin udørne?

ALPHA WAVES

"100% NEW AGE" står der bag på kassen til Alpha Waves. Det var måske derfor, Søren så lidt sjov ud i ansigtet, da han fik mig overtalt til at tage pakken med hjem. Sådan nogen underlige spil er de rene anmelder-rædsler. Ikke bare en ny titel i en genre med masser af sammenligningsgrundlag, men et eller andet mystisk, der ikke er set før.

Alpha Waves er ikke noget shoot 'em up. Det er heller ikke noget platformspil (selvom der er nogle platforme), og det er heller ikke nogen flysimulator (selvom det foregår i 3D). Hvem ved? Måske passer teksten bag på kassen for en gangs skyld. Måske er Alpha Waves virkelig "100% NEW AGE". Lad mig prøve at beskrive, hvad det hele drejer sig om.

Forestil dig et stort firkantet rum i 3D-grafik. Det er ikke så svært, vel? Prøv så at placere et lille, underligt fartøj nede på gulvet. Og prøv at styre det med joysticket: Venstre, højre og skydekappen for at give gas. Op og ned ændrer kameravinklen, så man kan se fartøjet både ovenfra, nedefra og lige bagfra. Okay?

Nu bliver det sværere... Forestil dig, at der er en udgang højt oppe på den ene endevæg. Dit fartøj kan ikke flyve, så der er tilsyneladende ingen udvej. Men den kommer i form af en underlig hob platforme, nogle støbt ned i gulvet, andre frit svævende i det fiktive univers og alle i udsyrede farver. Hvis du placerer dit fartøj på en platform, begynder det at hoppe, højere og højere, men altid underligt svævende, som om tyngdekraften pludselig var blevet halveret. Ved at dreje og give gas på de rigtige tidspunkter og ved at holde øje med skyggen af dit fartøj, er det muligt at svæve fra platform til platform og

AMIGA - Det ser mærkeligt ud... (det er det også - Red.)



til slut nå helt op til døren. Og ud i næste rum...

Senere vil du også møde skrå platforme og platforme, der bevæger sig, men selv om du skulle miste balancen og falde ned fra den allerøverste afsats, sker der ikke noget. Du dør heller ikke, hvis du rammer en af de underlige skabninger, der befolker nogle af rummene. Du er udødelig.

Der er 256 rum, delt op i 12 zoner: Drøm, meditation, afslapning, stimulation med flere - alle med forskellige farvekombinationer.

Alpha Waves kan spilles på to måder: Arcade og Emotion. Arcade er for dem, der ikke har det så godt med al den nytænkning og godt kan lide lidt konkurrence. Det er stadig umuligt at dø, men nu kan man spille på to en gang. Der er også indført en pointtavle, en tidsbegrænsning og nogle krystaller og nøgler, bare for at få det til at ligne et normalt spil.

Emotion er helt anderledes. Her er ingen score, ingen stopure og frit valg mellem de 12 zoner. Så kan man bare svæve rundt!

Der er også masser af valgmuligheder. Man kan til enhver tid gemme sin position i hukommelsen, og i arcade-versionen er der også mulighed for at gøre det på diskette. Vektorgrafikken og kontrolmetoden kan skræddersys til netop dine behov, og så er der seks forskellige fartøjer at vælge imellem.

Det er svært at bedømme Alpha Waves. Spillet (hvis man kan kalde det sådan) vil med garanti blive hadet af mange og elsket af lige så mange. Teknisk er det hele i orden, og der er en god fingerspidkontrol med fartøjet. Jeg faldt især for Emotion-oplevelsen, der er både afslappende og fed. Prøv spillet med "Falling" fra Twin Peaks på stereoens samtidig. Der er den samme svævende fornemmelse over de to ting.

Jakob

Kr 375

Vektorgrafikken er ret hurtig og kan tunes yderligere, hvis man er utålmodig. Lydeffekterne er fede, men meget sparsomme (BONING!), mens titelmelodien er lidt trættende. Musikken må du selv leve. Gameplayet er mærkeligt. Anderledes. Og så til det umulige spørgsmål: Hvad er det så i procent? Et eller andet sted i halvfjerdsene, måske? Ja, lad os bare sige det...

Grafik	83%
Lyd	76%
Gameplay	73%

OVERALL 74%

C64

Alpha Waves kommer ikke til Commodore 64.

ALT PÅ ET BRÆT?

Hvorfor mon det er så populært at lave brætspil til computere? Forklaringen skal nok findes i, at brætspil (ligesom sportsspil) allerede har en samling regler og mekanismer, der er afprøvet og bearbejdet gennem mange årrækker. På samme måde har de allerede en vis fanskare, der ved hvad de kan lide. Og konventionelle brætspil kræver som regel, at man har en levende modstander at spille mod - også her kan computeren træde hjælpende til.

Ulemperne eksisterer imidlertid også. For det første vil rent chancebetonede spil klare sig meget dårligt på en computer, og en anden ting: Det er altid sjovere at spille mod en levende modstander!

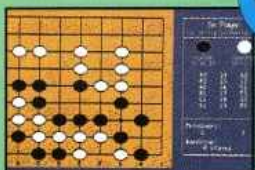
Kr 375

Grafikken er lidt simpel i brættets opbygning, som der godt kunne være gjort lidt mere ud af. Derimod er de forskellige stils af dine modspillere nydeligt lavet, tilsat en smule orientalsk mystik. Lyden er desværre mangelfuld, men det er jo heller ikke så meget det ydre, det kommer an på. Brætspillet er genialt i lettere grad, og det er bestemt ikke blevet dårligere med denne konvertering.

GO for it!

Grafik	66%
Lyd	45%
Gameplay	86%

OVERALL 83%



AMIGA - Spil-ideen er simpel, men genial.

C64

Der er på nuværende tidspunkt ingen planer om en C64-konvertering.

MEGATRAVELLER 1

Titlen efterlader ikke megen tvivl hos kenderne: Det her er det første rollespil i en serie baseret på Megatraveller-systemet.

Zhodanierne har gang i en sammen-sværgelse mod Imperiet, godt hjulpet af Konrad Kiefer fra Sharurshid MegaCorp. Det var der nogen, der fandt ud af, og nu skal du lede fem eventyrere til en bar på Boughene med nogle vigtige objekter. Der er desværre ret langt, så du bliver nødt til at investere i et såkaldt jump-2-drev. Sådan et dyr koster 2 millioner dollars, så der skal laves lidt dollars først.

Galaksens 10 farligste lejermordere er forresten også ude efter dig. Det er egentligt meget heldigt, for der kan tjenes gode penge ved at eliminere dem og henvende sig på Imperiets sikkerhedshovedkvarter på Alell. Du kan også udføre små opgaver for folk, handle med planeterne (som i "Elite") eller skabe dig en karriere som pirat og tyv. Det er helt op til dig: Vold eller ej, moral eller ej.

Handlingen ses ovenfra og styres med musen via en række ikoner. I MegaTraveller 1 er der INGEN kedelige 3D-labyrinter! Planeterne er ikke større end nødvendigt, men alligevel rummelige. I alt er der otte solsystemer at terrorisere, hver med 2-6 interessante planeter. Nogen er teknologisk højtudviklede, mens andre er helt nede på primalniveau, og lovgivningen varierer tilsvarende. Ikke ret mange civilisationer byder sig om de suveræne plasmageværer, man kan finde i Sturs sumpe eller købe til vilde priser i smudsige butikker.

De er ellers effektive. I kamp foregår det hele i real-time, og man skal være adræt for at kunne styre de fem eventyrere på en gang. Derfor kan man på et hvert tidspunkt fryse forvirringen og udele ordre til de fire karakterer, man ikke kontrollerer selv. Dette baner vejen for et ret fedt alternativt kampsystem, der absolut er mere underholdende end det i Bard's Tale serien. Det er bare synd, at kampområdet er så småt, og at skærmen ikke kan scrolle når der splattes.

Det går lidt bedre, når man kæmper med fjendtlige rumskibe, for her er der masser af plads. Man kan placere sine karakterer på forskellige poster. En skyder med laser, en anden styrer skibet, en tredje passer radioen og så videre. Også her afspilles volden i real-time og uden masser af tal. Sådan er det generelt i MegaTraveller 1: Ikke så mange tal, men masser af gameplay og udfordringer.

Jakob



(1 Mb) Kr 449

Grafikken er rimelig god, selv om den godt kunne have været hurtigere. Til gengæld er lyden ikke "rimelig god". Den er faktisk "rimelig dårlig". Titelmelodien er lidt mislykket, og effekterne er ikke meget bedre, med nogle rimelige laserlyde og latterlige speedbåds-drøn. Gameplayet er ellers udmærket og meget frit, selv om logikken af og til bliver vredet lidt ud af form. Men alt i alt et lovende udspil fra Empires strategifdeling!

Grafik	70%
Lyd	49%
Gameplay	83%

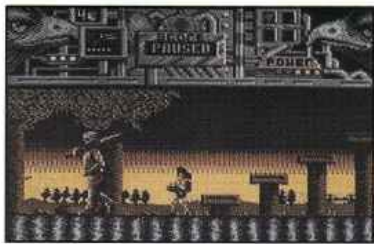
OVERALL 78%

C64

MegaTraveller 1 kommer ikke til denne klassiske computermodel.

GAME PLAY UPDATE

Til ære for C64-ejerne (der jo har god grund til at føle sig forbigåede af softwarehusene), har vi valgt at lægge hovedvægten på C64-spillene i denne måneds UPDATE spalte...



HAWKEYE - C64

Klaxx

Bånd Kr 69

I denne berømte (og lad os være ærlige: en smule overvurderede) klassiker styrer du din langhårede macho-helt gennem en række siddende baner. Det vrimer med monstre, der skal skydes ned og diverse ting og sager, der skal samles op. Desuden har du et imponerende våbenarsenal at vælge imellem.

Ideen er alt andet end original, men spillet er teknisk overordentligt imponerende. Skærmen scroller med en blæret effekt, grafikken er velanimeret med nogle meget store og skræmmende monstre, og lyden passer godt ind i spillets velpolerede finish.

Kombiner dette med en brugervenlig multiloade og et virkelig fængende gameplay, og resultatet bliver et glimrende (omend lidt gammeldags) spil, der er et fund til prisen.

OVERALL 81%



RAMBO III - C64

The Hit Squad

Bånd Kr 59

Husker du forinden fra det allerførste nummer af Games Preview? Så husker du sikkert også, at bladet indeholdt en anmeldelse af dette spil, der dengang blev udgivet af Ocean. Anmeldelsen var faktisk skrevet af Ingen ringere end Jakob (jo, han var født dengang, men han var ikke nær så langhåret), der ved den lejlighed gav spillet 88% i OVERALL. Det var rundt regnet 30% for meget, men hva' - Jakob var jo begyndt dengang...

Spillet er i virkeligheden et uhyre simpelt arcade adventure, hvor Rambo skal befri sin gamle ven, der er krigsfange hos nogle onde kommunister. Det lyder måske meget spændende, men det meste af tiden render vor hårdpumpede helt rundt i en labyrint og leder efter nøgler. De sidste baner er mere action-orienterede, men ikke mere spændende.

Teknikk er spillet ellers udmærket, med en god multiloade og rimelig flot grafik og lyd. Men gameplayet halter flere steder, og spillet kan kun anbefales, hvis du er en rigtig Rambo-freak (og den slags tror vi ikke om vore læsere...).

OVERALL 60%

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE -

C64

Gremlin

Bånd kr 169, Disk kr 249

Amiga-versionen blev anmeldt i februar-nummeret af Christian, der åbenbart var i sit nærliggende hjørne. I hvert fald gav han spillet 86% i OVERALL, hvilket må siges at være lige i underkanten. Efter manges mening er Lotus Esprit faktisk det bedste bilspl, der findes til Amigaen. Og nu er det altså endelig kommet til 64'eren...

Teknikk er C64-versionen lidt af et mesterværk! Grafikken bevæger sig ufattelig hurtigt - selv når der er mange biler på skærmen. Fornemmelsen af fart er yderst overbevisende, og bakke-effekten er specielt imponerende. Bilerne er meget store i forhold til vejen, hvilket gør spillet lidt sværere end det behøvede at være, men kontrollen er ikke desto mindre god, og gameplayet er absolut værd at stifte bekendtskab med. Specielt når man er to spillere.

OVERALL 87%



BATMAN: THE MOVIE - C64

The Hit Squad

Bånd Kr 59

Hvad kan vi sige? En af de bedste film-licenser, der nogensinde er lavet, er nu udkommet til en pris så lav, at det burde være kriminelt ikke at købe spillet!

Batman: The Movie, der oprindeligt blev udgivet af Ocean, indeholder fem forskellige baner, der loades ind i tre omgange via en absolut overkommelig multiloade. I den første svinger du dig rundt i dit batreb, fra platform til platform, mens du gør det af med et hav af fjender. Dette er absolut den sjoveste del, og hvis du har prøvet "Bionic Commando", ved du hvad du har at glæde dig til!

Herefter skal du køre Batmobilen gennem gaderne i Gotham City. Denne del er desværre ikke nær så vellykket som i Amiga-versionen, idet bilen ses fra siden - lidt som i Roger Rabbit. Der er også en lille puzzle-del, hvor du ligesom i Mastermind skal slutte dig frem til en bestemt kode-kombination, inden tiden løber ud. Sidste bane minder om den første - bare sværere. Det er her du får chancen for at gøre det endeligt af med Jokeren, før han flygter i sin helikopter.

Grafikken er flot og varieret, ligesom musikken er meget atmosfærisk. Men det er gameplayet, der virkelig fortjener ros. Alene første (og sidste) bane gør, at spillet var pengene værd, da det udkom første gang. Nu, hvor prisen er reduceret til en tredjedel, er Batman: The Movie et absolut must - hvis du da ikke allerede har det.

OVERALL 95%

WATERLOO - AMIGA

Mirror Image

Kr 169

Da dette wargame for godt to år siden blev udgivet af Mirrorsofts PSS label, vakte det stor opsigt. I stedet for det sædvanlige oversigtskort med seks-kantede felter, som er kendetegnet for deklassiske wargames, præsenteres slagmarken her i 3D grafik.

Spillet rummer mange avancerede finesser og valgmuligheder, og det er da positivt, at nogen tør eksperimentere med genren.

Men 3D konceptet må desværre betegnes som et vildskud. Det er en facinerende ide, der desværre ikke virker særlig godt i praksis. Grafikken er simpelthen for uoverskuelig, og hvordan skal man vinde en krig, når det er næsten umuligt at orientere sig? Nu forstår jeg bedre, hvorfor Napoleon tabte...

OVERALL 63%

LORDS OF CHAOS - AMIGA

Blade

Kr 375

C64-versionen af dette originale strategispil blev testet helt tilbage i jule-nummeret, hvor Jakob havde HIT-logoet fremme og tilmeldt gav spillet en OVERALL på 91%, hvilket var absolut forjættende. Amiga-ejere har noget at glæde sig til...

Spillet er en fortsættelse til Laser Squad, men de hypermoderne science-fiction omgivelser er her erstattet med god gammel middelalder-magi med sværd og ikke mindst trolddom. 1-4 spillere skiftes til at flytte deres figurer rundt i terrænet, der ses oppefra.

Der er ikke sket de store tekniske fremskridt i forhold til C64-versionen. Hverken grafik eller lyd kommer tæt på Amigaens tekniske potentiale. Men hvad gør det, når gameplayet er så spændende! "Et brag af et strategispil," skrev Jakob i sin anmeldelse, og den konklusion kan uden videre føres over på Amiga-udgaven. Det samme gælder karakteren:

OVERALL 91%



NORTH & SOUTH - C64

Infogrames

Bånd kr 169, Disk kr 249

Her et spil, som 64-ejerne har ventet længe på! Amiga-versionen, der har været ude i en evighed, er en klassiker, og C64-udgaven har heldigvis bevaret størstedelen af de features, der gjorde Amiga-versionen til en succes.

North & South er et wargame, der bygger på den amerikanske borgerkrig. Men selvom du hader wargames, vil du elske dette spil! Det er nemlig ikke den strategiske dimension, der er fremherskende. North & South bygger på tegneserien af samme navn (på dansk: "Blåfrakkerne"), og det er netop den tegneserie-agtige humor, der hæver dette spil over gennemsnittet.

Strategi-delen udspringer på et landkort, hvor de to hære (en mod computeren eller to spillere mod hinanden) kæmper om kontrollen over et landkort og den strategisk vigtige jernbane. Ikke noget at skrive hjem om.

Men når to hære mødes, skifter skærmen til en action-sekvens, hvor du skal styre rundt med dit kavaleri, artilleri og kanonføden (fodfolket). Der er andre action-sekvenser i spillet, men dette er absolut den sjoveste, selvom grafikken er meget primitiv i denne del af spillet.

Ellers er grafikken rigtig flot med gode animationer, og lyden byder på mange sjove jingles. Vi har desværre kun haft lejlighed til at teste disk-versionen. Bånd-ejere kan godt forberede sig på en forfærdelig multi-load, hvor båndet skal vendes, hver gang man kommer til en action-sekvens. Og det gør man tit - det er netop action-sekvenserne der er spillets force. Den fine karakter er derfor alene møntet på diskette-versionen, der til gengæld også har været ventetiden værd!

OVERALL 86%



TØR DU ANDET....



det kan være dyrt at købe for billigt hos tilfældige firmaer!

Tør du andet end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TO) års garanti på langt de fleste produkter ??? Tilmed får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og 30 dages ombytningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand.

Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge - TØR DU ANDET???

Velkommen hos BMP-Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.



CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II til Amiga 500/2000 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskdrevet
- Freezekopierer næsten alt
- Evtigt liv i spil og slow-knap
- Effektiv virus-killer
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Huger let lyd og billeder
- 2 års garanti
- Nyredigeret dansk manual
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirer vort særlige informationsark herom

DANSK
MANUAL

A500 998,-
A2000 1.098,-

ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinder i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv smydepokas
- Spriteskifter, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - Køb det og prøv det med 14 dages fuld returret
- Se testen i COMPUTER nr. 4/91



798,-

STEREOSAMPLER

SMARTSOUND Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (sample rate på til 100 kHz).
- Gem lyden på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACIDHOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroner lyden for kr. 398,-. Sådan. Incl. kabel og stereo-software.



Kr. 398,-

INDBYGNINGSKASSE

SMART-STAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. Smart-Stand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amiga-farve.



KUN

kr. 298,-

AMIGA VIDEO DIGITIZER

Årets bedste digitizer pakke-tilbud THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Røst til skyerne i den engelske fagpresse. F.eks. udtaler "Amiga-user": "Kan man ønske sig mere?". Rombo-digitizeren digitaliserer i 4096 farver fra både videobåndoptager og kamera. Læver prisklassens absolut flotteste billeder i op til Interlace. Digitaliserede billeder kan gemmes som IFF og køres ind i ethvert tegneprogram. Til farvedigitalisering kræves en RGB-splitter, der naturligvis er inkluderet i pakketilbuddet. Ved hjælp af den medfølgende animationssoftware kan du også lave S/H realtime framegrabbing, og på denne måde optage en stumfilm og gemme den på disken. Til bearbejdning af de færdige billeder medfølger Photon Paint. Et sæt HAM tegneprogram i 4096 farver.

PAKKETILBUD:
Digitizer 1998,- Photon Paint 798,-
RGB-Splitter 1498,-
SPAR 1296,- KUN 2998,-
for hele pakken

Rekvirer gratis demodisk



STEREO-SYSTEM

ZY-FI stereoforstærker med 2 stk. 3-vejs minihøjttalere

Er du træt af den flade lyd fra de indbyggede højttalere i din monitor? Så lad den gode lyd fra din Amiga komme til ære med ZY-FI stereosystemet. 2 solide 3-vejs minihøjttalere med indbygget forstærker og volumenkontrol giver dig perfekt Hi-Fi lyd. Flot sort design. Solid kvalitet og 2 års garanti. Strømforsyning medfølger.



Hele sættet kun
kr. 698,-

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

DE FLOTTESTE FARVER!

- Professional farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange lændes tegnsæt indbygget f.eks. DK, GB, S,N,D,USA,E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sk.
- SOFT TODAY beskriver denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.



Commodore MPS1550C Kr. 2698,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirer gratis skriftprøve!

MARKEDETS MEST STØJSVAGE

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter svænten direkte på papiret, derfor skriver printerne smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution.



Commodore MPS1270 kun 1998,-

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi kr.342,-). Rekvirer gratis skriftprøve!

AKTUELLE TILBUD:

RAM A500:

512 kB u/ur kr. 348,-
512 kB m/ur kr. 398,-
1,5 MB komplet med RAM og GARY adaptor.
Kun kr. 1398,-

MAXIMEM

512 kB kr. 698,-
1,8 MB komplet kr. 1.548,-

DISKDREV

ZYDEC 3,5" externt.
Gennemført bus og afbryder. Støvknap og metalkabinet.
2 års garanti. Kun kr. 898,-



STAR PRINTERE

Hos BMP kan du købe STAR's nye printerserie til fordelagtige priser.

MASSER AF LÆKRE MUS

TURBO AMIGA mus: 198,-
Golden Image GI-500: 298,-
Golden Image OPTISK: 598,-
Golden Image trådløs: 698,-

ZYDEC designmus
Den der ligger bedst i hånden, kvalitet, 2 års garanti: 298,-



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - medlem af de forenede Kvalitetsudvalgenes garantifond.



Industrivej 19
3320 Skævinge

42 28 87 00

FAX: 42 28 82 55
Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:		MIN ADRESSE ER:	
STK	KR.	NAVN:	
STK	KR.	GADE,NR:	
STK	KR.	POST NR:	
STK	KR.	BY:	
STK	KR.	TLF.NR:	

BETALING

☐ Check vedlagt ☐ Pr. efterkrav
+ porto kr. 20,- + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)
IALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES

GRATIS TILSENDT: SKRIFTPRØVE PÅ
☐ AMIGA KATALOG: MPS1550C
☐ C-64 KATALOG: MPS1270
☐ DIGITIZER DEMO

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.
Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Åbningsstider: Mandag - fredag: 09.00 - 16.30. Torsdag: 09.00 - 17.30.

Games Preview

Sommeren er traditionelt en ret "stille" periode, hvad spil-udgivelser angår. Men ikke i år! Softwarehusene smider spil ud på markedet som aldrig før. Vi tager forskud på herlighederne...

MEGA IO MANIA

Verden er lille! Dybt ude i verdensrummet er du, og tre computerstyrede modstandere, på samme tid faldet over en hidtil uopdaget og helt uspoileret planet, der med den rette ledelse kan udvikle sig til en vigtig magtfaktor i universet. Men der er kun plads til een leder... og så kan du sikkert tænke dig til resten!

Du skal hjælpe evolutionen lidt på vej, udvikle industri, rigdom - og selvfølgelig våben. Spillet strækker sig over ni tidsaldre, fra stenalderen, over de to verdenskrige, og til en fjern fremtid. Systemet er ret fleksibelt, og det er muligt for stenalderfolk at flyve rundt i jetfly, ligesom romerske krigere kan zappe omkring i ufoer og smide atombomber på ældgamle civilisationer!

Grafikken er nydelig, detaljeret og fyldt med humoristiske detaljer. Og lydeffekterne skulle være nogle af de bedste nogensinde i et spil af denne type - endnu bedre end i Powermonger, oplyser en talsmand fra Image Works. Mega-Io-Mania udkommer til Amigaen sidst på sommeren.

R.B.I. 2 BASEBALL



Baseball er et udpræget amerikansk fænomen, men alligevel tror Domark fuldt og fast på, at dette spil vil blive en succes i det fodbold-fikserede Europa. Hvorfor? Fordi baseball er en "cool" sport. Det siger Domarks Clare Edgeley i hvert fald, og for at understrege spillets seje image, har firmaet lagt en baseball kasket ned i spilæskenen.

Spillet er en licens over den amerikanske MBL liga, så alle spillere er autentiske. Som man kan vente sig af et amerikansk produkt, er der masser af statistik om de enkelte hold. Man kan også være to spillere mod hinanden - den ene ved battet, den anden ude i marken.

C64-versionen er programmeret i USA (Nintendo-konvertering), mens Domark selv har stået for Amiga-versionen. Begge udgaver skulle være ude nu.

TURBO CHARGE

System 3 er et af de få software-huse, der stadig tager 64'eren alvorligt, og Turbo Charge udkommer da også i første omgang til den gode gamle "Brødkasse". Du er en strisser, der i din italienske sportsvogn skal indhente en bande narko-handlere, før de når over grænsen.

Spillet strækker sig over 6 levels, og udover at dreje på rattet skal du også trykke på aftrækkeren. Det er nemlig ikke alle bilister, der er lige venlige over for sådan nogen som dig...

System 3's direktør, Adrian Cale, gav os for nyligt en eksklusiv demonstration af spillet på 64'eren. Det særlige ved Turbo Charge er hverken den hurtige grafik, den overbevisende bakke-effekt, eller den atmosfæriske musik. Det mest interessante er den måde, man styrer bilen på. I de fleste bilspil har bilen en tendens til at

skride ud i svingene, så man blive nødt til at sætte farten ned, hvilket tit går ud over gameplayet. Det problem er løst i Turbo Charge - her styrer du nemlig ikke bilen, men vejen. På den måde kan du køre med sømmet i bund - også gennem de værste hårnålesving, hvis dine reaktionsevner altså er tilpas veludviklede. Det er måske ikke særlig realistisk, men gameplayet virker til gengæld mere flydende. Og så går det stærkt!

Turbo Charge udkommer til C64 bånd i slutningen af juni. I september følger en forbedret cartridge-version, samt en udgave til Amigaen.

AIR DUEL

Microprose er for de fleste synonymt med meget avancerede flysimulatorer. Men dette spil, der udgives på firmaets Micro Style label, kan snarere beskrives som en "all-action dogfighting simulation".

SEARCH FOR THE KING



Les Manley er lidt af en fiasko. Han arbejder for New Yorks mest upopulære tv-station, hvor hans job består i at spole videobånd frem og tilbage - med hånden (for at spare elektricitet). Imens drømmer han om Stella, chefens utroligt sexede sekretær.

Men nu står Les overfor sit livs chance. Hans firma har udlovet en præmie på 1 million dollars til den, der kan finde "The King" - verdens største rockstjerne. Hvis Les kan finde frem til dette mega-idol og afsløre hans sande identitet, vil han blive så rig og berømt, at Stella måske opdager, at han eksisterer...

Search for the King er det første spil i en ny serie af grafiske eventyr fra Accolade. Systemet minder utroligt meget om, det Sierra bruger, og figuren Les Manley bærer da også en slående lighed med vores allesammens Larry. Er der mon en ophavsret-sag undervejs her?...

Programmet er konverteret fra en PC, men Accolade forsikrer, at de ikke er sprunget over, hvor gærdet er lavest: "Ingen PC-grafik her!", lover de. Amiga-versionen udkommer til Amiga først på sommeren.

Så glem alt om indviklede instrumenter - her er det selve luftkampen, der er i højsædet.

Spillet giver dig mulighed for at prøve kræfter med en række af historiens mest berømte kamptfly. Flyv din Sopwith Camel over skyttegravene i første verdenskrig, oplev superpersonisk krigsførelse i din F-18 eller MIG-29, eller tag hul på fremtiden i et futuristisk rumskib. Valget er dit!

Udover den almindelige spillermod-computeren mode, rummer programmet en række forskellige tospiller modes. For eksempel kan du bestemme, om "split-screen" skærmen skal deles vandret eller lodret.

Air Duel udkommer til Amigaen sidst i august.

THUNDERJAWS

Noget er på færde! Badenymer forsvinder sporløst i nærheden af Madam Q's undersøiske tilholdssted. Er der mon hold i rygterne om, at denne forbyrderiske kvinde foretager uhyggelige eksperimenter med det formål at skabe en farlig race af øglekvinder - halvt firben, halvt kvinder?

Din opgave i denne arcade konvertering fra Domark er at infiltrere og ødelægge Madam Q's base. Det indebærer blandt andet en kamp på liv og død med robot-hajer og andre uhyggelige monstre, der angriber dig i dette multi-level shoot'em up.

Hver bane er delt op i to - først en scene under vandet, dernæst en tur gennem vulkaniske huler, laboratorier og en undersøisk by. I Amiga-versionen kan to spillere samarbejde om at meje fjenderne ned.

Thunderjaws udkommer i juni til Amiga og Commodore 64.

FRENETIC

I det 23. århundrede afholder alverdens videnskabsmænd en stor konference for at diskutere muligheden for liv på galaksens ydre planeter. Det er nemlig nødvendigt at evakuere jorden, eftersom den gamle planets forsvarsskjold er næsten nedbrudt efter to århundredersagnetagne angreb fra planeten Mozone.

En ekspedition bliver sendt afsted for at søge efter nye potentielle hjemplaneter, og det er din opgave at beskytte jordens moderskib - på vej til en ny planet og en ny begyndelse.

Spillet strækker sig over 8 levels, som hver har deres eget "tema", samt naturligvis et "end-of-level" Mozone rumskib, som du skal nedkæmpe. Derudover er der ekstra-våben, og mulighed for at være to spillere på samme tid. Lyder det bekendt?... Måske, men det er Core Design (Car-Vup, Chuck Rock), der står bag, og deres programmører har en særlig evne til at få noget nyt og an-

derledes ud af de mest almindelige ideer. Frenetic udkommer i juni til Amiga.

J.K. WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

J.K. står for Jahangir Khan, og hvis du ikke har hørt om ham, må det være fordi, du ikke interesserer dig for squash. Jahangir er nemlig seks-dobbel mester i denne lidt specielle sport, der kort kan beskrives som tennis op ad en mur. Så vidt DNC-redaktionen kan erindre, er der kun een gang tidligere udsendt et computerspil over denne sport, så Krisalis behøver ikke bekymre sig om konkurrence fra den front.

Spillet indeholder to officielle turneringer, og der er mulighed for at spille to mod hinanden, eller ene mand mod computeren. Vi har set en demo af Amiga-versionen, og spillet tegner ret lovende - med flot grafik og et dejligt flydende gameplay.

"Jahangir Khan World Championship Squash" (phew!) udkommer i løbet af sommeren til både Amiga og Commodore 64.

METAL MUTANT

Da menneskeracen endelig havde spredt sig til hele universet, opstod der en akut mangel på udfordring. Der var ikke mere at opnå, så man forfaldt til almindelig lediggang. Dekadencen bredte sig, og efterhånden var menneskeheden totalt afhængig af de nye biomekaniske væsener, der udførte alt arbejdet. Imens udnyttede menneskene deres nyvundne frihed til at indtage masser af narke, og fordybe sig i særligt bizarre, og særdeles sygelige former for sex. (Det her er ikke noget vi finder på - det står i pressemeddelelsen!).

Som følge heraf lagde menneskene knap nok mærke til, at robotterne besluttede at skille sig af med deres skabere. Det blev en ulige kamp - de degenererede mennesker blev hurtigt mejet ned af de avancerede bio-robotter. MEN...

En lille gruppe mennesker havde forudset begivenhedernes gang, og det var dem, der nu sluttede sig sammen i et sidste forsøg på at sikre menneskeracens overlevelse. For en gangs skyld udnyttede de deres teknologi til et godt formål - de skabte "Metal Mutant", den ultimative kampmaskine. Metal Mutant er et arcade adventure, hvor du styrer metal-mutanten rundt på mere end 160 flotte grafik-skærme. Med sine tre former råder maskinen over 24 forskellige kampbevægelser, og en stor del af spillets puzzles går ud på at vide, hvornår du skal bruge hvad.

Spillet er programmeret af Silmarils, og udgives af Palace. Kommer snart til en Amiga nær dig.

PEGASUS



Satam, løgnens fader, har spredt universets krystal ud over livets 6 eksistens-planer: Døden, Naturen, Krigen, Tiden, Skæbnen og De evige flammer. Det lyder jo mildest talt lidt søgt, men det er også kun en undskyldning for et nyt shoot'em up fra Gremlin, hvor du flyver rundt på Pegasus for at genvinde krystallerne.

Spillet består altså af seks levels, og de er hver delt op i to afdelinger: En hvor du flyver på Pegasus, og en anden hvor du løber, hopper og kæmper dig frem gennem morderiske dæmoner.

Det lyder som et af de spil, der går 12 af på dusinet, men vi har set en næsten-færdig-version, og grafikken er faktisk ret atmosfærisk. Animationen af den flyvende hest er specielt imponerende.

Pegasus skulle være ude til Amigaen, når du læser dette.



BIRDS OF PREY

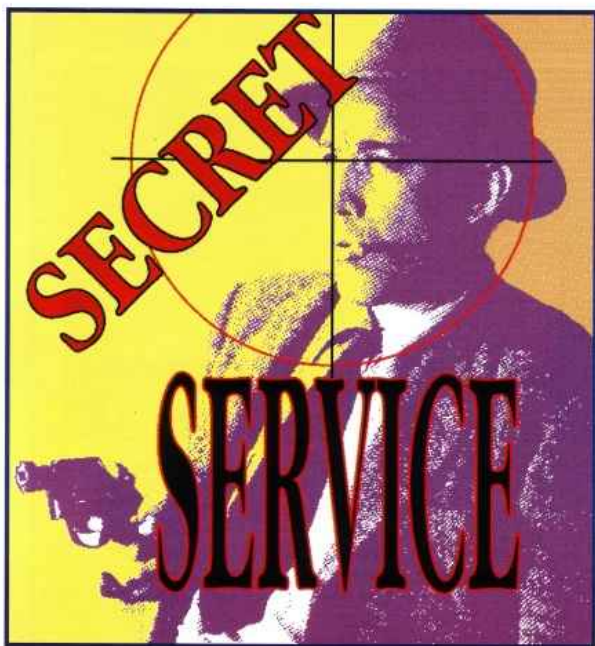
Det er flere år siden, vi først fortalte om "Hawk" - den fantastiske flysimulator, programmeret af Argonaut Software (Starglider I + II). Spillet har været fire år undervejs, men nu skulle det være slut med de evindelige forsinkelser. Programmet er lige på trapperne, og i mellemtiden har det skiftet navn til Birds of Prey.

Som det nye navn antyder, er der flere fly at vælge imellem. Faktisk er der 40! Hvad siger du til den sovjetiske MIG-29? Eller foretrakker du måske de svenske Saab fly? For slet ikke at tale om den nye F117/A? Hvad antallet af fly angår, sætter Birds of Prey afgjort ny rekord, og de enkelte flys karakteristika er omsat til matematiske modeller, så alle flyene får det rigtige "feel" i luften.

Noget tilsvarende gælder spillets våbensystemer, radar-installationer samt de mål, man skal skyde ned. Der ligger intensiv research bag den mindste detalje, så hvis Argonaut har udnyttet den lange produktionstid ordentligt, står vi her overfor en virkelig realistisk simulation!

Der er 12 forskellige slags missioner, som bl.a. omfatter bombetogter, nedkastning af faldskærmstropper, test-flyvninger etc. Og selv om spillet foregår i en fiktiv verden (Electronic Arts understreger, at spillet er helt upolitisk), er krigsforløbet realistisk nok. Begge sider er konstant aktive: Fly letter og lander, bombede startbaner bliver langsomt repareret, tanks og krigsskibe bevæger sig mod deres mål... altsammen giver det et realistisk indtryk af, at du kun er en lille brøk i en stor konflikt.

Birds of Prey udkommer til Amiga (1Mb) sidst i juli.



Vi er tilbage med flere tips, løsninger og snyde-tricks til, hvordan du kommer videre i de spil, du ellers havde givet op overfor.

PRINCE OF PERSIA

Vi fortsætter, hvor vi slap i sidste nummer...

LEVEL 6:

Pas specielt på den lidt kraftigt byggede vagtpost (det fede svin), der står nær udgangen. Han fægter utroligt godt. Til allersidst er der igen vrøvl med spejlbilledet...

LEVEL 7:

Det er sandsynligvis en god ide at gribe fat i kanten, så snart du kan (du kan også lade være, men så er du selv ude om det!). Gå til højre, indtil du kommer til et stort hul. Kravl ned langs kanten, og grib fat enten første eller anden gang (alt efter hvilken rute du foretrækker - de ender samme sted). Gå derefter mod venstre, indtil du finder ud.

LEVEL 8:

Denne bane er svær, irriterende - og alt muligt andet negativt. Når du omsider har fundet udløseren til udgangen, og er kommet levende tilbage gennem de to knive, er gitteret sandsynligvis lukket! Men i stedet for at begå selvmord, skal du bare være lidt tålmodig. Hvorfor tror du ellers, vi skulle se musen?...

LEVEL 9:

En af flaskerne får dig til at se lidt anderledes på tingene... Find en anden for at blive normal igen. Der er også en magisk eliksir, der giver dig ekstra energi.

LEVEL 10:

Du skal finde mange hemmelige gange for at komme igennem.

LEVEL 11:

Meget nem. Endnu en eliksir, så du er godt rustet til den svære afslutning...

LEVEL 12:

Skal vi hjælpe her? Nej, det tror jeg ikke! Kun en enkelt ting: Når du møder spejlbilledet denne sidste gang, må du IKKE kæmpe mod ham (på trods af alt det, han har gjort mod dig/ham/sig??). Og desuden: Jaffar har prøvet at fægte før... Men klarer du ham alligevel, har du reddet prinsessen og det halve kongerige!

CARVUP

Vi har før bragt tips til dette udmærkede platformspil, men her er et par mere uregulerede cheats.

Prøv at skrive "PUSSYCAT" på highscore-listen. Det skulle give dig ni liv (ligesom

katten - get it?). Er dette ikke nok, kan du skrive "BUMPER", mens du spiller. Det skulle gøre dig usårbar for en stund.

Og hvis du er endnu mere utålmodig, kan du skrive "WHOOPSIE", hvilket bringer dig direkte til den sidste level. Men herfra må du også klare dig selv...

SUPREMACY

Som vi lovede sidste måned, afslører vi her, hvordan du vinder over de to sidste modstandere i dette flotte rum-strategi spil fra Virgin.

Du bliver angrebet meget hurtigt. Derfor skal du sørge for at have tropper parat til at kæmpe. Brug platoner på kun 50 mand i et langt stykke tid. De er billigere og hurtigere at udruste. Så snart en planet er klar, skal du sende tropper til den som det første overhovedet.

Forsøg ikke at holde mere end otte planeter - det er spild af tid at kolonisere flere. Du skal under ingen omstændigheder kolonisere en ny planet, før du har tropper at beskytte den med. Som omtalt i sidste nummer skal du holde fast i tropiske planeter med maksimal befolkning, 30000 beboere. Nu skal du ellers spille efter penge, minimum 3-4 millioner credits, samt opbygge et lager af mineraler, energi og brændstof. Så kan du købe nok isenkram.

Når du har penge nok, har udrustet alle platoner (24) bedst muligt og har 6-7 rumskibe, er du klar til det endelige angreb. Alt dette kan godt tage et stykke tid, men hav tålmodighed. Træk dig nu tilbage fra alle planeter, undtagen en eller to tropiske planeter, der kan forsyne dig med penge.

Send nu 22 platoner (dvs. alle, undtagen en på din tropiske planet og en på baseplanet) til fjendens hjemplanet og angrib ham. Brug laveste aggressivitet. Send straks alle rumskibe hjem igen. Du vil ikke slå ham med første angrebsbølge, men i takt med at dine platoner bliver udrudt, skal du starte træning af nye. Når du har opbygget en maksimal styrke, sendes den afsted igen...

Sjovt nok bliver du ikke selv angrebet i denne situation, så efter 3-4 angreb på fjendens hjemplanet er han slået!

Til sidst et par gode råd...

* Konsolider nye planeter.

Det vil sige:

- Befæst d omgående med en platon. <r

- Giv dem en energisatellit.

- Giv dem en landbrugsenhed.

- Giv dem en fabriksenhed.

* Sørg for at have nok mineraler, energi, brændstof og kontanter på din baseplanet.

* Sørg for altid at have tropper under træning.

* Brug skatteprocenten til at regulere befolkningstallet med. 40 procent plejer at stoppe tilvæksten, hvis der ellers er nok ressourcer.

* Kæmp altid med lav aggressivitet.

ZARA THRUSTA

Carsten Jørgensen i Slagelse har sendt os disse hemmelige sektor-koder...

Sektor 3: LUCX

Sektor 4: DYPO

Sektor 5: UVOX

Sektor 6: HXOR

Sektor 7: IPSX

Sektor 8: KRAY

Sektor 9: ORFE

Sektor 10: OLYN

Sektor 11: ZUVO

Sektor 12: CYTA

Sektor 13: HORC

Sektor 14: MYFO

Sektor 15: DNAR

Sektor 16: IFLY

Sektor 17: HION

Sektor 18: OPRA

Sektor 19: YQUA

Sektor 20: ECUS

Sektor 21: JERN

Sektor 22: WANI

Sektor 23: TUZO

Sektor 24: LARS

Sektor 25: LONY

Sektor 26: SPIR

Sektor 27: VIWA

Sektor 28: XYZO

GLOBULUS

Martin Pedersen i Vejle har sendt os koderne til dette fremragende puzzle-spil. Det er vigtigt, at du skriver dem præcis som de står her:

Level 2: 9s5omuwI

Level 3: D5x&S8WU

Level 4: zuWq2tOn

Level 5: DW4AcF4p

Level 6: zSC2eODS

Level 7: 9ceeSKP!

Level 8: je9USSWe

Level 9: rawBWkui

Level 10: 1w6jGQA4

Level 12: nQd4Idm

Level 13: rJm52PQP

Level 14: jejiKWle

Level 15: XqRCCwMy

Level 16: 587ree18

Level 17: nTqUVsn

Level 18: rJqBYdUP

Level 19: mnqVUR3N

Level 20: udqBY3Hp

BARDS TALE I-II

Asger Henriksen i Stenløse har opdaget en smart genvej til at opnå ufattelig rigdom i disse populære rollespil:

Først skaffer du seks monstere. Så giver du alt dit guld til en mand, og lader ham gå udenfor gilden sammen med de seks monstere. Så "pooler" du alt guldet hos monster A og går ind i gilden igen. Så saver du monsteret og "add'er" det igen. Du går nu ud af gilden igen, "pooler" alt guld hos monster B, "remover" monster A (R), og går ind i gilden igen.

Sådan fortsætter du, indtil alle seks monstere har en portion guld. Så går du ud af gilden, "pooler" alt guld hos din mand, fjerner alle monstrene, går ind i gilden igen, og "add'er" alle monstrene igen, hvorefter du starter forfra.

Efter cirka en time har du, hvis du starter med nogle tusinde guldstykker, forhåbentlig fået nogle få millioner, og så er man vist ganske godt kørende...

Det samme trick kan bruges med udstyr. Da skal man bare sælge det til købmanden, når alle monstrene er fyldt op. Det er det letteste.

TOTAL RECALL

Fra en anonym læser har vi modtaget denne meget usædvanlige cheatmode. For at starte den, skal man trykke på "P", hvilket aktiverer spillets pause-sekvens. Derefter går der et lille stykke tid, hvorefter computeren pludselig



SECRET OF MONKEY ISLAND

Lasse Petersen i Greve vinder en spilpræmie for denne begynderguide til Lucasfilms nyeste GOLD GAME. Gå ind på "Scumm Bar" og tal med de tre pirater forrest i lokalet. Spørg den ene om "Loom", den anden om "ingenting", og den tredje om piraten LeChuck. I den anden ende af lokalet sidder de tre "vigtige" pirater. Spørg dem om "Mastering the sword", "piltinger the idol" og "treasure hunting". Vent til kokken er ude af syne, gå ud i køkkenet, og stjæl kødet samt "potten" under bordet. Ben døren i den anden ende, og gå helt ud til vandet. Gør det et par gange, og du kan samle fisken op (skynd dig).

Gå ud af baren og ind til byen. Opsøg manden, der sælger kort, og efter ham de tre ex-pirater til venstre. Køb et af deres kort, og DE giver DIG (!) to mønter. Gå ind af første dør til højre, og lad spåkonen kigge ind i din fremtid. Stjæl derefter kyllingen i entreen.

Besøg udkigsposten igen, og tal med manden. Læg vejen forbi cirkuset (clearing), og tag imod jobbet som kanonkonge. Brug "pot" som hjem, da dette ikke er helt ufarligt.

Tag ind til byen igen, og brug nogle af dine penge på et skattekort hos manden med fuglen. Besøg fængslet og snak med fangen. Gå hen til købmanden og køb et sværd, en spade og noget "mint".

Bevæg dig ud i skoven, hvor du skal finde og plukke nogle gule blomster, samt finde "skatten". Når du har fundet krydset i skovbunden, graver du dig nedad.

Læg vejen forbi byen, og besøg fangen i fængslet. Giv ham noget "mint". Gå derefter hen til godset (mansion), brug kødet med de gule blomster, og giv den bedøvede burger til hundene. Ben døren og gå indenfor, stjæl vassen og kig på billedet. Ben glassdøren og gå ind i den anden stue.

Efter et af de sjoveste slagsmål i mands minde gør du klogt i at besøge fængslet endnu en gang, giv repelent til Otis og hans gulorodskage (undersøg denne, gem indholdet). Gå tilbage til godset og fortsæt slaskampen.

Efter en ubehagelig overraskelse befinder du dig et pænt stykke under vandets overflade. "Pick up" idol, og kravl op på molen. Opsøg fægteinstruktøren (house). Efter en stædig diskussion lukker han dig indenfor. Når lektionen er overstået, bør du oparbejde lidt flere gløser i form af fægtekampe med øens pirater. Et lille tip: Når de spørger dig om noget, så brug denne store næste gang det er din tur. På den måde lærer du alle spørgsmål + "svar".

Når du er blevet erklæret egnet til at møde "sword master", skal du begive dig ud i skoven. Gå rundt omkring, indtil du finder et skilt og en knækket træstamme (push sign), og gå over kløften. Nu har du fundet "Sword Master" ... og så må du ellers klare dig selv, indtil næste nummer!



skriver: "Even pauses get bored!". Herefter følger disse 8 kommentarer:

1. Isn't life fun?
2. Ho hum! Let's not be hasty.
3. Baaaaaaaaaaaaa!!!
4. Listen to some Floyd and melow out.
5. Rule 7766564: You must press fire.
6. Meep meep blee.
7. Eat curry.
8. Cheat mode active.

Du skal ikke skrive noget som helst - bare vente... Når computeren har skrevet disse 8 punkter, har du opnået 99 skud til din pistol. Denne cheat har kun een fejl: Den tager en time at igangsætte!

DRAGONS BREATH

Asger Henriksen i Stenløse har mixet et par nyttige formularer sammen til dette aldrende strategispil.

For at give din drage fuld styrke i alle ting kan man bruge følgende formular:

- 2 * RASGON - Grind + Heat
- 3 * MIONACAL - Grind + Condenser
- 1 * ACRUS - Mix + Heat
- 3 * CHURL - Grind + Condenser
- 4 * HALOROS - Cut + Temperate
- 3 * IGELE - Normal + Heat
- 3 * AROLIG - Normal + Heat

For at udrydde en by ved hjælp af sygdom kan følgende formular bruges:

- 2 * †TIUS - Normal + Temperate
- 2 * YASIM - Normal + Heat
- (3 * CALOTIS - Mix + Temperate)
- 2 * ACRUS - Mix + †Temperate

BRAT

Giver den berømte beastie-baby dig lovlig mange problemer? Med disse level-koder kan du springe over, hvor gærdet er lavest...

- Level 1: BISHIMO
- Level 2: MIHEMOTO
- Level 3: SASUTOZO
- Level 4: SUMATZEE
- Level 5: NOKIGATO
- Level 6: ITSANONO
- Level 7: MOZIMATO
- Level 8: HOZITOMO
- Level 9: MOKITEMO
- Level 10: ZUMOHATO
- Level 11: CHANASTU
- Level 12: NAGAITSU

JAMES POND

En spilpræmie er på vej til Carsten Jørgensen i Slagelse - som tak for disse tips:

Til dem der absolut må ind på førstestaplens i highscore-listen skal det siges, at der er lidt ekstra, velfortjente points at finde på bane 3. Disse, ikke mindre end 500.000 points, fås ved at hoppe op af vandet lige til venstre for olietankerne på den højre banehalvdel.

Andre 500.000 points findes på bane 4, helt ned i bunden af skibsvraget - nederste højre banehalvdel, lige ved siden af huller til bonusbanen. Disse points kan ikke "ses", men gives til den ivrige spiller, hvis han blot hopper/svømmer gennem de omtalte steder.

Hvis du ikke gider spille tid på de første "nemme" baner, er her et effektivt middel: Spil dig frem til bane 2, hvor du sørger for at redde ALLE fiskene. Når den sidste forvirrede fisk er smuttet ned i "Home" røret, smutter du let og elegant videre til bane 5 ved at svømme ned i bunden - lige til venstre for "Home" røret. Eller til bane 10 (!), ved ligeledes at svømme

ned til bunden, men denne gang på det nederste lave stykke til højre for "Home" røret. Så skal du få noget at se til - det lover jeg!

CHIP'S CHALLENGE

Problemer i denne "puzzler" fra U.S. Gold? Disse udvalgte koder, der i hvert fald virker på C64-versionen, skulle hjælpe dig godt på vej. Angående Amiga-version forlyder det, at man her kan springe en hvilken som helst level over ved simpelthen at trykke "C". Nok et tip, det var værd at afprøve...

- Level 2: JXMQ
- Level 3: ECBQ
- Level 4: YMCJ
- Level 5: TQKB
- Level 10: VUWS
- Level 15: COZQ
- Level 20: KGFP
- Level 25: PQGZ
- Level 30: BQZP
- Level 35: VDTM
- Level 40: YWFH
- Level 45: OVPZ
- Level 50: QBDH
- Level 55: SJES
- Level 60: ZYVI
- Level 65: UPUN
- Level 70: CGCC
- Level 75: MJDV
- Level 80: EVUG
- Level 85: LEBX
- Level 90: OLLM
- Level 95: BIFQ
- Level 100: QXRJ

THE IMMORTAL

Her er de omsider - de to sidste levels!

LEVEL 7: Gud hjælpe mig, om der ikke står en trold og stikker i en forsvarsløs mand. Når du har lagt jord på den, skal du give Dunric hans ring tilbage. Dette vil udstyre dig med tre gode spells.

Nedenunder står Ulindor, din eks-ven og (desværre for ham) Mordamirs allierede. Derfor må han dø! Gå nu ned af stigen, og du vil finde dig på en tænde i et vandløb med en hvirvelstrøm i den ene ende, og et kæmpe aqua-monster i den anden. (- Og hvordan vores helt klarede sidste del af denne grusomme level, vil desværre fortsat være en gåde. Skulle en blandt læserne have den manglende side i beretningen, så vær venlig at sende den herind!). LEVEL 8: Start med at tage alt fra kisten, og gå så ned ad stigen. I dette tilsyneladende tomme rum er der en faldlem i gulvet. Hvis du lader dig dumpe igennem den, lander du lige i dragens hule, men du lander forberedt! Dragen ånder syv gange i alt. Brug "Blink" spells for at klare de første seks, og brug så "Fire Prot." mod den sidste lange udånding. Hold derefter amuletten op i lyset, men læs ikke.

Nu dukker selveste Mordamir op og leger strong-man! Brug først 3 Statue, så en Sonic spell og så 3 Statue igen. Når nu Mordamir holder amuletten op, så kaster du Magnetic Hands. Mordamirs tid vil nu være forbi!

Og lad os så runde af med moderne til samtlige levels i dette flotte fantasy-epos fra Electronic Arts:

- Level 2: CDDFF10006F70
- Level 3: F47EF21000E10
- Level 4: B5FFF31001SB0
- Level 5: D630F43000E80
- Level 6: 563FF53010A41
- Level 7: C250F63010ACL
- Level 8: E011F730178CL

BACK TO THE FUTURE III

Her er tre Amiga-cheats, der ikke lever op til deres navn. Tast dem ind under intro-sekvensen.

- Level 1: ROTTEN CHEAT
- Level 2: LOUSY CHEAT
- Level 3: LOW DOWN CHEAT

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltagere nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Sæt Din C64

Velkommen til stedet, hvor din C-64'er får kunstigt åndedræt og bliver forvandlet en ny computer, der kan bruges til ting, du aldrig før havde drømt om!

Det drejer sig om vores Revival-serie, der også denne gang har hevet noget nyt op af posen - vi skal beskæftige os med eprom-brændere og mulighederne med disse prægtige maskiner...

Af Christian Sparrevohn

Vi har tidligere testet cartridges i nærmest endeløse baner - og det vil vi sikkert også gøre i fremtiden. Cartridges er den helt ideelle måde at tilføje en C-64 noget nyt - maskinen har jo trods alt ikke så stor en hukommelse fra fødslen. Hvis der var nogen, der ikke skulle vide det, så er en cartridge en slags kapsel, der kan indsættes i maskinen, der tilføjer nye programmer, ekstra hukommelse, fastload eller lignende. Cartridge er altså et medie ligesom bånd og disketter - med de afgørende forskelle, at man ikke kan gemme noget på dem, og at indholdet er i computeren så snart du tænder for den!

Cartridgene er derfor meget velegnede til ovenstående formål - det kniber lidt mere med spille-

ne. Sådan har man i hvert fald tænkt i mange år, for da man startede med at lave C-64, kom de første spil ud på cartridge - heriblandt legendariske "International Soccer" (suk! Det var tider...), men hurtigt blev kapslerne udkonkurrerede af de langt billigere disketter. Spillene på kapsler var nemlig uforholdsmæssigt dyre, så ideen blev droppet.

Men nu har man støvet den af igen, og er atter begyndt at lægge ting ned på de smarte kapsler - dels for at forhindre piratkopiering og undgå load errors, og dels for at tage kampen op mod konsollerne. På disse specielle cartridges kan der nemlig ligge ekstremt store spil - og hermed er der måske nye muligheder for at pusle liv i kære, gamle brødkasse.

Slut med historietimen

Grunden til at jeg fortæller alt dette, er naturligvis, at også DU har mulighed for at lave dine egne cartridges med spil eller programmer. Hvad siger du f.eks. til dit eget opstartsbillede, musik når du tænder for computeren og direkte adgang til dine yndlingsprogrammer uden at skulle rode med disketter og bånd? Alle dine drømme kan blive opfyldt, og den magiske ånd hedder EPROM...

OK - Hvem er Eprom?

Eprom står for Erasable and Programmable Read-Only-Memory, og her lyder det måske lidt underligt at man kan programmere i noget, der er Read-Only - men det kan man også kun med en eprom-brænder.

Selve eprom'en er ud-formet som en chips-lignende sag og fylder ikke særlig meget. Når du har gemt oplysningerne på den med eprom-brænderen, skal den smækkes ned i et eprom-kort, der så igen skal smækkes ind i din computer, så programmerne kommer ind hvor de skal - bare rolig, jeg var også forvirret i starten!

Nu er det ikke helt ligegyldigt hvilken brænder eller software man vælger, og vi har fået den danskproducerede Promark 64 og de lige så danske programmer Burning Chip og Personal Cartridge Maker til test - sammen med en håndfuld eprom'er og et Multicard 512.

Vi går igang

Selve Promark 64 kan godt se lidt rodet ud - det indrømmer producenterne også gerne! Da man mange gange skal hive eprom'er ud og ind af brænderens indre organer, er det svært at designe den sådan, at det ikke ligner en skoledrengs resultat fra elektrotekniktimerne. Der sidder tre små dioder, en samling chips, et Text-tool og selve beholderen til eprom'en, alt sammen monteret på en printplade. Men det hele skal smækkes ind i userporten, og BMP har da også lovet, at den snart bliver lidt pænere...

Pænt er ellers det medfølgende software! Med en fremragende pædagogik blev selv jeg i stand til at brænde min egen eprom på en halv time, og da det hele er på dansk og har en brugsanvisning for selv imbecile burhøns, er der ikke overladt meget til tilfældighederne. Løvrigt praler Promark 64 af at være en af de hurtigste brændere på markedet - til gengæld er den ikke helt billig. Men det er svært at have et sammenligningsgrundlag - priserne på de udenlandske varer er måske lidt billigere, men til gengæld mister man den service, der følger med danskproducerede varer. Brugervenligheden selv er en betegnelse, der næsten er synonym med The Personal Cartridge Maker.

Startskærme og striber

Med dette program har du nemlig mulighed for at skræddersy lige

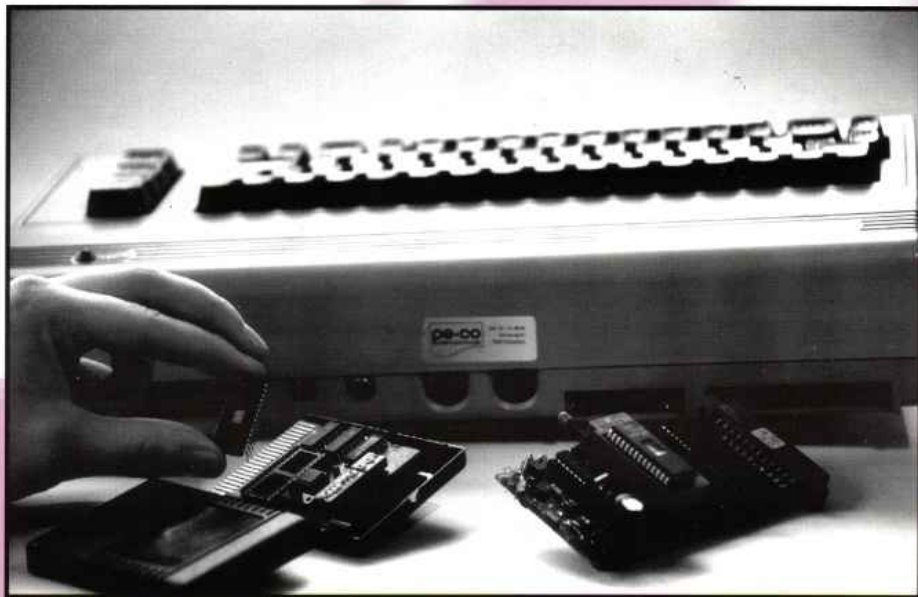
64 i Brand!

præcist det, der skal ligge på din cartridge - selvom det ikke er her, du foretager selve brændingen. Ved hjælp af programmet bliver dine egne smådele pakket sammen med din personlige opstartsmenu og hele herligheden bliver gemt på diskette. Værsgo!

Først skal du lave en passende startskærm, og her er der mulighed for at ændre farver, skrive en masse tekst og sætte forskellige dele af skærmen til at blinke osv. Lidt ligegyldigt, men flot ser det ud!

Dernæst fortæller du, hvilke tastetryk, der skal aktivere hvilke programmer, og når alting er på plads, foregår så selve genereringen - og det kan godt være noget, der tager tid! Alting bliver pakket og gjort parat, til det skal brændes. Du får ovenikøbet at vide, hvordan dip-switchene skal stilles og hvor stor en eprom, der skal til. Eprommer kan nemlig have forskellige størrelser, men den største (27512) kan rumme det, der svarer til 256 blokke på en diskette. De noget mindre eprommer bærer så navnene 27128 og 2725, og her skal det lige indskydes, at med mindre det er meget få og meget små programmer, kommer man let op på den største IC.

I teorien kan der lægges 254 MEGET små programmer derned, men man må huske, at programmer i flere dele ikke kan bruges. Hvisder kommer software, der kan løse dette problem (f.eks. ved at ændre device-koderne i programmet), så burde der stå en



En lille IC monteres på et Eprom-kort, med afbryder og reset-knap. Men man skal passe på - er dip-switchene ikke indstillet korrekt, kan det betyde afbrænding af såvel eprom som computer.

eprombrænder i ethvert dansk hjem! Derimod er der mulighed for at bruge de fleste "frosne" programmer, der kan "hugges" med forskellige moduler.

Og efter den endelige generering, så saves dine anstrengelser på en almindelig diskette, der senere skal bruges til selve brændingen - nemmere kan det næsten ikke gøres.

Generelt har jeg kun lovprisning at udlevere til PCM, der følger gratis med Promark 64.

Brænd dine chips!

"Burning Chips" er navnet på selve brænder-programmet, der giver brugeren en masse muligheder. Det hele skulle dog gerne munde ud i, at din eprom lå færdigbrændt på skrivebordet, så det gælder om at tænke, før man handler.

Således skal der indstilles brænde-hastighed, eprom-type, og brændespænding - og selvom programmet er brugervenligt, skal man huske at være påpas-

selig - i værste fald er det computeren, der bliver beskadiget!

Så loader man det, der skal brændes, og hvis ikke man har haft det hele igennem PCM, er der også her mulighed for at lave genereringer af såvel basic som maskinkodeprogrammer - jo, der er tænkt på det hele!

Du kan også læse informationerne ind fra eprom'en, rette i programmerne med den medfølgende maskinkodemonitor, lave verify osv. - alt sammen for at for-

berede den endelige brænding. Her stødte jeg dog ind i et par små uoverensstemmelser - selvom jeg fik at vide, at der var verify-error, så fungerede min eprom fint. Jeg er ikke helt klar over fejlen, men den ligger tilsyneladende i programmet - lidt synd.

Efter indstillingen er der ikke så meget andet tilbage end at lægge eprom'en på plads, trykke på en tast og lade brænderen gøre resten. Jo længere tid du sætter den til at brænde, des mindre er risikoen for fejl - men pas på; en eprom kan godt blive varm!

Lad os komme igang!

Som før nævnt skal den lille IC nu monteres på et Eprom-kort, og Multicard 512 viste sig at være fortrinlig til formålet. Den klarede uden problemer de tre typer, jeg havde lånt, og havde tilmed afbryder og reset-knap. Men igen skal man passe på - er dip-switchene ikke indstillet korrekt, kan det betyde afbrænding af såvel eprom som computer. Men med oplysningerne fra PCM skulle det nu være en smal sag, og så kan du sætte Multicard og eprom direkte ind i computeren - med alle de muligheder, det åbner for dig.

Hvis man ikke bryder sig om at se på den nøgne print-plade, kan man sagtens lægge kort og chip ned i en rigtig cartridge-kasse, så den til forveksling ligner noget professionelt - du kan oven i købet sætte din egen label på med navne som Christians Charme-Cartridge eller slet og ret Eprom-Epoken. Her hjælper programmerne nu ikke - du må selv finde på noget!

Skulle du få lyst til at slette en cartridge, kan det også lade sig gøre. I toppen af epromerne sidder der et lille vindue, du så kan

bestråle med ultraviolet lys. Her til bruges en særlig eprom-sletter, der desværre er temmelig dyr. BMP Data lover dog, at brugere af Promark 64 gratis kan få slettet chips'ne hos dem, hvis man ikke har lyst til at betale de ekstra små 700 kroner.

Og hvad så?

Jeg må tilstå, at jeg havde mange fornøjelige timer med at lægge brugerprogrammer og flere af mine båndyndlingsspil over på cartridge - det er nemt og hurtigt. Mulighederne er mange og store, men man skal huske de be-

grænsninger, der trods alt medfølger. Det kan godt være lidt irriterende, at der ikke er plads til mere på hver eprom, ligesom den manglende mulighed for at lægge tekstbehandling i flere dele også er en kilde til et par frustrationer. Og så skal man løvrigt huske, at det ikke er helt ufarligt - fejl kan koste dele af dit udstyr livet!

Men HVIS du ikke lader dig skræmme af disse perspektiver, så vil jeg godt have lov til at anbefale det danskproducerede Promark 64. Jeg har lidt svært ved at sige, om den er bedre end andre brændere, men den fungerer upåklageligt, og den medfølgende software gør eprombrænding til en leg.

Manden bag programmer m.m. hedder Erling Petersen, og han har også skrevet "Eprombrænding på Commodore 64", der er beregnet til alle eventyrlyste eprombrændere. Her forklares logisk, letforståeligt (JEG forstod det!) og udførligt om hvilket udstyr der skal til, hvordan man gør, hvordan det virker og også den mere tekniske side af sagen har fået et par ord med på vejen. Et godt råd: Køb denne bog før du investerer i det relativt dyre udstyr - det ser ud til at kunne blive en god forretning. God fornøjelse!

Fakta:

Promark 64, pris kr. 648,- (inkl. Burning Chip)
Personal Cartridge Maker, pris kr. 198,-
1 stk. eprom, pris kr. fra 48,- (2764) til 86,- (27512)
Multicard 512, pris kr. 148,-
"Eprombrænding på Commodore 64", pris kr. 198,-
Eprom-sletter, pris kr. 598,-
BMP-Data, tlf.: 42 288 700

MAIN MENU

PROGRAM EPROM
READ TO BUFFER
VERIFY WITH BUFFER/FF
DISK-OPERATIONS
MONITOR
CARTRIDGEGENERATOR
GO TO BASIC

EPROMTYPE: 27 64 VOLTAGE: 12.5 V
PROGRAM MODE: INT CHECKSUM: 0
BUFFERSIZE: 8192 TIME/BIT: 1 MS

CARTRIDGEGENERATOR

CLEAR
LOAD PROGRAM
DISK OPERATIONS
B.C. TO BUFFER
RETURN TO MAIN MENU

EPROMTYPE: 27 64 VOLTAGE: 12.5 V
PROGRAM MODE: INT CHECKSUM: 0
BUFFERSIZE: 8192 TIME/BIT: 1 MS

I softwaren indstilles brænde-hastighed, eprom-type, og brænde spænding - og selvom programmet er brugervenligt, skal man huske at være påpasselig - i værste fald er det computeren, der bliver beskadiget!

Næste nummer af Det Nye COMputer er i kiosken fra torsdag d. 29. august 1991!

Her kan du bl.a. læse alt om ProVideoPost og Broadcasttiller II, et 1,5MB diskdrev, en Amiga-fax, om piraterne i Østen, og selvfølgelig alle vores populære, faste rubrikker, såsom Gameplay, Secret Service, Mailbox og meget mere....

På gensyn, og god sommerferie!

GVP HARDDISKE

GVP Series II A500 Harddiske + 8-8MB RAM.
De nye meget hurtige GVP harddiske til A500.
Læse hastighed (Diskperf) GVP: 750KB/sek.
Supra 500XP: 346KB/sek.
Op til 8MB RAM kan monteres i kabinettet.
Komplet med kabinet, blæser, strømforstyrning, controller, harddisk og evt. RAM monteret.
A500 40MB Fujitsu..... 5.695,-
A500 52MB Quantum LPS..... 6.395,-
A500 105MB Quantum LPS..... 8.695,-

GVP Series II A2000 harddiske + 8-8MB RAM.
A2000 40MB Fujitsu..... 4.995,-
A2000 52MB Quantum..... 4.995,-
A2000 105MB Quantum..... 6.595,-
A2000 676MB Imprimis Wren R..... 19.950,-
Lave priser for 2MB RAM moduler til GVP.

EVOLUTION

Med de nye Evolution 16-Bit SCSI controller opnås hastigheder op til 2,4MB/sek. (Diskperf).
På som Filecard til A2000 og i separat kabinet (fås over monitor) til A500/A1000.
A500/A1000/A2000:
52MB Quantum..... 4.895,-
105MB Quantum..... 6.495,-
676MB Imprimis Wren Runner 1.850,-
Med Evolution og 68030 kort kan man benytte harddisk som Virtual RAM. Dette er velegnet til 3D grafik, DTVideo, Scanning og andre former der kræver 16-100MB RAM eller mere.

SyQuest 44MB harddisk, 24ms. 4.795,-
44MB Plade til SyQuest. 885,-
Hurtig harddisk med udskiftelige plader. Perfekt til skoler, DTP, scanning, backup m.m.
SyQuest er standard på grafik bureauer m.v.
Kan indbygges i A2000'erens 5,25" rum og i A500 Evolution SMS kabinetter.

DISK DREV

3,5" NEC1036 drev til A2000 intern..... 845,-
3,5" TEAC disk drev ekstern..... 985,-
Amiga farvet, lyd, gennemført bus og afh. TEAC topkvalitets drev. Kun 30x185x105mm.
3,5" Intern drev til A500..... 1.165,-
3,5" Master 3A-10 m. TrackDisplay..... 1.195,-
3,5" MegaDrive m. bus, afh. og disk..... 1.295,-
Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk.

GVP 68030

Nu helt nye GVP Combo 68030 kort.
Komplette 22-50MHz GVP 68030 kort med 68882 CoProcessor, lige til at sætte i A2000.
Optager ingen A2000 slot (kun Zorro slot), moduler Commodore 68030, der bruger 2 slot.
På kortene er monteret op til 20MByte 32bit RAM og SCSI harddisk interface. Kan leveres med bl.a. Quantum og SyQuest harddiske.
Ny: GVP 68030 50MHz med op til 32MB RAM.
Priser fra kr. 9.895,-

68040 27Mips 3,5MFlop..... Ring.

RAM KORT

A500 Supra 500RX 8MB RAM
Extern RAM box til monteret i siden af A500. Kun 2,5cm bred med gennemført bus. Ægte autokonfigurerende Fast RAM.

500RX med 1MB..... 1.595,-
A500 ADRA4 4MB kort m. 2MB..... 1.995,-
A500 ADRA4 4MB kort m. 4MB..... 2.795,-
ADRA4 kan udvides med RAM til 4MB og med et upgrade kort til 6MB intern. Med ur og Gary adapter. Har du Big Agnus kan du have:
1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.
A2000 2-8MB RAM kort..... 1.845,-
A1000 2-8MB kort m. 2MB..... 2.645,-
Meget kompakt intern A1000 RAM kort.
Kompatibel med bl.a. harddisk og Tornado.

Big Agnus 8372A (ved RAM køb)..... 385,-
Ram kredse og moduler..... Ring.

TORNADO

Med Tornado kan Amiga'en arbejde 2-28 gange hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz 68080 processor og Cache ram. En 25MHz 68881 matematisk processor på kan placeres på kortet (meget hurtigere programmer). Kan afbrydes. Perfekt til kompilering, grafik, animation m.m.
Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.965,-
Tornado 68881 CoProcessor..... 975,-

MODEM

Supra Modem 2400 extern..... 1.195,-
AutoAnswer, AutoDial, hukommelse, V.22bis.
Supra Modem 2400Z1, A2000 intern..... 1.445,-
Supra 2400 Plus, MNP 5 & V.42bis..... 1.965,-
Supra 2400 Plus kører med 2400-9600 baud

FLICKER FIXERE

DeInterlaceCard, A2000..... 2.495,-
ICD Flicker Free, A500/A1000/A2000..... 3.385,-

VORTEX ATONCE

PC kort med 80286 AT til A500 intern.
Understøtter Amiga'ens disk drev, mus, joystick, porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle typer). Komplet med manual og disketter.
Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking.
PC software kan køre under Windows 3.0, og udnytter over 4MB RAM. Dansk manual.
A500 Vortex ATonce, rev. 2.0..... 2.350,-
A2000 Vortex ATonce, rev. 2.0..... 2.960,-

SOFTWARE

Tekst og DTP
Gold Disk. Professional Page 2.0..... 2.695,-
Professional Draw 2.0..... 1.395,-
PageStream 2.1..... 2.495,-
Soft-Logik
Grafik
ASDG.
The Art Department..... 575,-
The Art Dep. Profess..... 1.395,-
Sculpt/Animate 4D Jr..... 1.250,-
Sculpt/Animate 4D Pro..... 3.950,-
Imagine..... 2.695,-
Impulse.
Video
Innovation. Broadcast Tiller II..... 3.140,-
Video Effects 3D..... 1.975,-
Video Tiller 3D..... 1.780,-
TV Show / TV Text..... 945,-
Oxli.
Zuma.
Diverse
Cadvision. X-CAD Professional..... 3.460,-
DRP's. KCS 3.0..... 3.270,-
GVP. Scala..... 3.275,-
Precision. Superbase Profes. 3.0..... 2.450,-
SAS Inteli. Lattice C 5.10..... 2.285,-
Vi har mange andre software pakker til lave priser. Altid kun de nyeste versioner.

Musik. Nyt musik software og hardware til Amiga, bl.a. Dr. T's The Phantom (SMPTTE) og XOR (Universal Synth Editor).

BØGER

Amiga Hardware Reference Manual..... 325,-
Amiga System Programmers Guide..... 345,-
Amiga Disk Drives Inside & Out..... 280,-
Amiga DOS In & Out. 1.2/1.3 og 2.0..... 265,-
Amiga Desktop Video Guide..... 335,-
Amiga Advanced C. 650 sider..... 335,-
68000 User's Manual, rev. 6, 370 s..... 225,-
68000 Prop. Ref. Manual, pocket..... 37,-
68000 Family Manual (68000-68040)..... 275,-

SCANNERE

Nu kan du lave Professionel farvescanning på Amiga i op til 600DPI i 16mio. farver. Perfekt til brug sammen med bl.a. Pro. Page og TAD.
Sharp JX100, 2400DPI, 18bit..... 6.995,-
Sharp JX300, 3000DPI, 24 bit..... 19.995,-
Epson GT600, 600DPI, 24 bit..... 26.650,-
Vi har også billige håndscannere

GENLOCKS

Vi kan levere professionelle Genlocks, framegrabbers, 24-bit grafik kort og andet video udstyr. Bl.a. Scanlock og VideoMaster.
Ring for yderligere oplysninger.

MUS OG JOYSTICK.

Golden Image Mus med plæst måtte..... 295,-
Naksha Mus med måtte og holder..... 345,-
Optisk Mus Gi-1000..... 595,-
Gravis MouseStick..... 845,-
Gravis Advanced Joystick..... 398,-
Amtrack Trackball PD-530..... 765,-
Vi har også QuickShot Joystick.

DIVERSE

2MB CHIP RAM, Super Agnus, Super Denise..... Nu også til A500 og A1000. Ring.
Virus beskytter til Disk port..... 139,-
Midi Interface..... 398,-
Kickstart omskifter, 1.2/1.3 og 2.0..... 495,-
A2000 Track Display. Opsk harddisk..... 545,-
VESUV Epprommer m. software..... 850,-
Laserprintere med eller uden PostScript. Ring.
Printere, 24-nål, farve, inkjet..... 1.795,-
DigiView 4.0 Gold..... 3.495,-
DigiSmooth 12"x12" tegnebræt..... 3.395,-
Easylly Tegnebræt..... 3.395,-
Bedste tegnebræt. Test i Amiga World #1, '91.
Vi kan levere mange andre varer, ring.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er incl. 22% moms.
Ved eksport fratrækkes dansk moms.

Scanteam
Software og Hardware

86 18 16 00

Postordre salg fra kl. 10.00 til 18.30.
Frederiksgade 76 A. 8000 Århus C
Fax: 86 18 16 01 Giro: 7 51 47 27



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder: Bebers DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får

Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
☐ Diskette med programeksempel (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
☐ Efterkrav. Betøbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

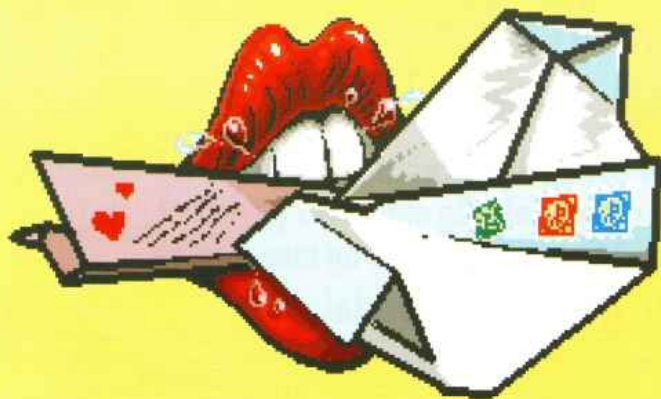
Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal





Brevkassen i denne måned: Computerforhandlerne skal jordes, DNC opfordrer til ulovligheder, Universets hersker erobrer Store Kongensgade... Forvirret? Ikke efter denne måneds episode af: Mailbox!

MAILBOX

Jord forhandlerne!

Jeg giver Jesper Nemholt fuld-
stændig ret i, at den vejledning
man får hos computerforhandler-
ne er for ringe. Det er idag meget
svært at købe både soft- og hard-
ware til sin computer, fordi den
viden, der er en betingelse for at
man kan udvælge et stykke tilbe-
hør, ikke er til at få fat i. Hvis man
er heldig, kan man finde den i et
computerblad. Men ellers er man
overladt til forhandlerne, og de er
(som det klart fremgår af Jesper
Nemholts eksempler) ikke meget
værd.

Jo, det er i sandhed ringe. Men
det der virkelig ryster mig er, at
forhandlerne, selvom de på
grund af deres manglende viden
er ude af stand til at give køberne
ordentlige forudsætninger for at
købe, alligevel tit prøver at sælge
noget. Det er ikke bare ringe, det
er direkte amoralsk. Det er meget
nemt at blive narret ud i et fejlkøb
på den måde.

Faktisk finder jeg det så uac-
ceptabelt, at jeg ikke længere
bare vil læne mig tilbage, se tiden
an, og håbe på at der sker noget.
For hvorfor skulle der det? Så
længe forhandlerne kan slippe
afsted med at behandle kunden-
ne som de gør, ændrer de det vel
ikke. For mig at se er det op til
køberne at fortælle dem, at den
ikke går.

Så nu, kære Mailbox, vil jeg ge-
rne komme med en opfordring til
alle læsere: Jord forhandlerne!
Det kan lyde brutalt, men jeg
mener faktisk, at det er det, der
må gøres. Så næste gang en
inkompetent ekspedient med en
storm af intetsigende fagudtryk
forsøger at tage roven på dig,
synes jeg at du (hvis du har den
nødvendige specialviden) skulle
more dig med at spørge ham ud
og vise ham, hvor lidt han er i

stand til at hjælpe dig. Afslør at
han er ude af stand til at gøre sit
job!

Hvis du ikke har nogen special-
viden, bør du lade skinnne igen-
nem overfor ekspedienten og
diverse tilhørere, hvor dårligt han
klarer sig. For eksempel med en
bemærkning om, at det da san-
delig ikke er nogen baggrund at
købe på, og at du hellere må gå ud
og lede efter noget vejledning et
andet sted...

Det må da sætte noget igang!
Stefan, Ambro

**En radikal reaktion på et pro-
blem, der (ifølge vores brev-
bunker) desværre er meget udbredt.
Bolden er nu spillet over på for-
handlernes banehalvdel. Hvad
har de mon at sige til deres for-
svar? Lad os høre fra jer! (Hvis I
tør...)**

En crackers dag- bog (Anden del)

Jeps, så er Gombert og Flanhart
som lovet tilbage med nye meri-
ter. I sidste måned lovede jeg at
fortælle om mit nyeste spil, og
om hvorfor Flanhart knækkede
det med en forhammer:
MANDAG 8. MAJ

Jeg har i al hemmelighed gået
og udviklet et splinternyt compu-
terspil uden at Flanhart har opda-
get det. Jeg har kaldt spillet for
"BE-BOB Bertie". For at spille det,
skal man have en computer med
diskteststation. Det er ikke nød-
vendigt med joystick eller skærm.
Først tager man en diskette og en
tuschpen. Dernæst bruger man
tuschpennen til at tegne et hove-
de (BE-BOB Berties selvfølgelig)
på den brune skive inde i disket-
ten. Så sætter man disketten i
drevet, og efter ganske kort tid
tager man den ud igen. Efter al

sandsynlighed er hovedet nu for-
svundet. Hvis det er, siger man
"BE-BOB Bertie", og lader disket-
ten gå videre til næste spiller.
Spillet er vundet af den person,
der først får hovedet sat på plads.
Hvis jeg selv må sige det, er dette
spil noget af en revolution. Man
kan være lige så mange spillere,
man ønsker, det passer til alle
computermærker, og så er det
100% cracker-sikkert. Gad vide,
hvad Flanhart siger til det...

TIRSDAG 9. MAJ

Kære dagbog. Idag sparkede
Flanhart mig. Han syntes ikke
om, at jeg lavede cracker-frie spil.
Og af en eller anden grund var han
meget skeptisk overfor spilde-
en. Jeg indvendte, at efter en 5-6
øller var det da meget skægt,
men det var åbenbart filen, der fik
disketten til at flyde over. Flan-
hart besluttede at cracke mit spil
med en forhammer.

MORALE: Alle computerspil
kan crackes - bare crackeren er
dum nok.

Gombert og Flanhart

Bedre brevkasse

Jeg har nu fulgt brevkassen gennem to og et halvt år, og aldrig tidligere har jeg
set en tendens som den, der nu har vist sig. Da jeg startede med at abonnere
på dette blad, galdt det kun om at skrive de smartest mulige breve og at stoppe
flest muligt computer-slangord og dumsmarte kommentarer ned i brevet. Et brev
bestod, som en læser i et tidligere nummer gjorde opmærksom på, af først ros,
så et forslag til forbedringer og dernæst nogle spørgsmål.

Men her på det seneste synes jeg, det er lykkedes at få gang i en reel debat
om forskellige emner med svar og kommentarer på hinandens breve. Om det så
er læsere eller redaktionen, der har forbedret sig, skal jeg ikke kunne sige. Men
under alle omstændigheder er det en glædelig forbedring. Og derfor vil jeg her-
med gerne opfordre de andre læsere til at give deres besyv med om ting, de
synes er for dårligt.

Bue Juvik, Ballerup

Udvælgelsen af breve sker efter samme kriterier som altid (originalitet, rele-
vans, underholdning), så hvis Mailbox er blevet bedre, er det absolut læsernes
egen fortjeneste.

I øvrigt kan man da godt skrive ind af andre grunde, end at "man synes noget
er for dårligt" - det er jo ikke "Den gode, den onde og den virkelig sjove", det
her. Tænk hvis alle bare skrev ind for at klage over noget... Det fandt me uhyg-
geligt, du!

puteren i din fremtid, måske som erhverv, og skal du bruge meget tekstbehandling og regneark, men kun lidt spil: Køb en PC med 80286 processor, 12 eller 16 Mhz og 40 MB harddisk. Den kan bruges nogle år endnu. Er du sikker på, at du vil bruge computeren meget seriøst, så køb en 80386SX maskine m. VGA, 40-50 MB harddisk, 2 MB ram og 20-25 Mhz processor. Hvis i havde svaret således, havde jeg købt et ekstra eksemplar af bladet, og hængt det op på væggen.

Lige til sidst: De computere, der var "hottet" for et par år siden (dvs. 8088-processorerne), kan sagtens køre med alle nye programmer, selv Windows 3.0. Det går lidt langsomt, men det virker! Allan Th. Poulsen, Risskov

Mads Poulsen skrev, at han tøvede med at købe en Amiga, fordi han var bange for, at den snart ville "dø". Derfor koncentrerede svaret sig om de to computers forventede levetid - jf. overskriften "forældelses-fælden". Og her fastholder jeg (og "jeg" er som altid Søren Bang Hansen - så fik du også svar på det), at Amigaen er det sikreste køb. PC'eren er en meget foranderlig størrelse, og derfor bliver den også hurtigere forældet. Når en 8088 PC'er kører et "Windows" program, går det så langsomt, at programmet i praksis er ubrugeligt, og så godt som alle de PC-spil, der udgives idag, kræver MINDST en 80286 maskine for at kunne køre (helst mere).

Hertil kommer Amigaens utallige fordele - specielt prisen og alsidigheden. For jo, Amigaen er bestemt andet og mere end et "avanceret legetøj". Også A-500'eren kan sagtens bruges til regneark og tekstbehandling på professionelt niveau. Jeg sidder faktisk og skriver på en i dette øjeblik, og det samme gælder de fleste andre medarbejdere her på bladet.

Tape tip

Kender I det, at man kan blive så hamrende rasende på de firmaer, der laver diskettlabels? Det er ofte umuligt at pille en gammel label af, for at erstatte den med en ny. Men her er et lille tip:

Brug malertape! Det er både praktisk og økonomisk. Det jeg selv bruger er "Tesa Krepp-Allwettermalerband". Det koster 29,95 kr i BILKA. Scotch / 3M har dog også lavet noget korrektionstape, som skulle være rigtig godt. Man kan vælge at sætte det direkte på disketten, eller at sætte det ovenpå den gamle label, hvis farve f.eks. kan bruges som farvekode.

Tager du mit tip til efterretning, vil du hurtigt finde ud af, at man

Mail Order (I)

Angående artiklen "Mail Order" i nr. 5 1991 mener jeg, at jeres beskrivelse af køb af spil i udlandet er ALT for negativ. Er dette til ære for annoncørerne i jeres blad? Lad os fortsætte historien om Ole og Kim...

De købte selvfølgelig dette nummer af jeres blad, hvor de så det fedeste spil, der hver havde fået det fine "HIT" mærke. Så Kim besluttede sig til at lave et budget. Ifølge jeres prisangivelser var prisen for Pro Tennis Tour II, Speedball II og Warlords alt 1125 danske kroner. Her er Kims budget for de samme spil i England (kilde: "Software City", priser angivet i pund):

Tennis Tour II:	16.95
Speedball II:	16.95
Warlords:	15.95
Forsendelse:	3.00
Total pris:	52.85

Kim går en tur i banken, og kommer af med 52.85 x 11,3 = 597,20 kr + gebyret på 30 kr, ialt 627,20 kr.

Han afsender brevet (pris: 3,50), og så venter han sammen med Ole i ca 10 dage (det i skrivet om leveringstiden på 2-3 uger er også skruet helt op i det rene intet). Herefter må Kim slippe 22% til toldvæsenet. Den samlede udgift for de tre spil er nu blevet 762 kr - inklusive porto, gebyr og moms.

Så nu sidder de og spiller det "HIT" spil, som de så i COMPUTER. De har altså ikke købt katten i søkken, og tænkt engang, de sparede 363 kr. Er dette ikke en besparelse?

De to drenge fik altså 3 spil i stedet for 2 - fordi de købte dem i udlandet. Med udgangspunkt i dette eksempel mener jeg, at jeres artikel var alt for negativ... Og nu ikke noget med, at det var et enkelt tilfælde, vel?

Mads Petersen, Grenaa

Der står ingen steder i artiklen, at det ikke er billigere at købe spil i England, tværtimod. Men artiklen beskriver nogle af de ulemper og faldgruber, man rent faktisk udsætter sig for ved den fremgangsmåde. Uanset hvad I mener, så er det faktisk meget almindeligt, at man må vente op til flere uger på at modtage sine spil - nogle gange måneder. De fleste engelske postordreannoncer rummer en lille tekst a la: "Please allow 28 days for delivery". Men da firmaerne hyppigt reklamerer for spil, der endnu ikke er udgivet, kan du sagtens komme til at vente endnu længere, så fremt udgivelsen bliver forsinket (det gør den næsten altid).

Hvis du da overhovedet får noget spil... VI HAR hørt fra folk, der aldrig modtog de varer, de havde betalt for - enten fordi selskabet udsoldte, at det er svært for en udlænding at stille noget op i sådan en situation, eller også fordi firmaet simpelthen gik falit (mange af dem er små og dårligt konsoliderede). Og hvad hvis det spil, man langt om længe modtager med posten, ikke virker?... I må indrømme, at der er mange fordele ved at købe i Danmark. Men okay, prisen er ikke en af dem! Det er iøvrigt morsomt, at du mener artiklen er udtryk for, at vi ligger under for vores annoncører. De har nemlig også klaget over den - se det næste brev...

Mail Order (II)

I majnummeret af DNC havde Jakob Sloth en artikel, der beskæftigede sig med køb af spil pr. postordre. Vi fulgte alle i åndeløs spænding Ole og Kim på deres lange og trætte vej gennem den dunkle urskov, nogen har valgt at kalde software-markedet. Som en del af branchen er det ofte interessant at læse om andre folks opfattelse af denne, og normalt ville jeg da heller ikke føle mig nødsaget til at reflektere på en sådan artikel.

Imidlertid stiller det sig anderledes med netop denne artikel, hvor følgende udsagn forekommer under afsnittet Postordre: "Det kan godt gøres billigere, men så ryger noget af servicen. Køber man på postordre hos f.eks. danske Daisy Soft, mister man muligheden for at prøve spillet i forvejen, men man sparer også nogen af de inflationsramte."

Andetsteds i artiklen lyder det: "Toldvæsenet har lov til at tilbageholde pakker uden værdiangivelse og sæge at inddrive momsen, men gør de det ved så små pakker?", og videre, "...Faktum er i hvert fald, at langt de fleste forsendelser går igennem uden moms. Det er en satsning, men der er stor sandsynlighed for, at du kan undgå momsen - bare du ikke bestiller 50 ad gangen!". Disse konklusioner og bemærkninger finder jeg det nødvendigt at korrigere, da de indeholder urigtige oplysninger, tillige med en, efter min opfattelse, urimelig opfordring til at omgå lovgivningen.

Firmaet der referes til kaldes "Daisy Soft", men jeg formoder det er vores firma der omtales, og vort korrekte firma navn er DAISY Software. Det er en forretning på Frederiksberg med butiksløse lokale i gadeniveau, og bør derfor ikke refereres til som "postordre-firma". I 1990 foregik ca. 90% af vort salg via detailforretning. Derfor er konklusionen "Det kan godt gøres billigere, men så ryger noget af servicen" forkert - størstedelen af vores kunder har netop mulighed for at afprøve spillene før køb og stadig sære, da vore priser er ens, uanset om man afhenter spillet, eller ønsker det tilsendt. Artiklens prissammenligninger er ligeledes villedende. Det er naturligvis ikke rimeligt at sammenligne engelske priser på ældre udgivelser med priserne på nye fuldpristitler i Danmark.

Risikoen ved at handle pr. postordre, både i Danmark og England, er at man mister muligheden for at afprøve spillet før køb. I Danmark er der taget højde for dette, da man ved køb pr. postordre har ret til at returnere en uønsket vare inden 8 dage. Køber man imidlertid varen i England, gælder denne regel naturligvis ikke.

Tilbage står så spørgsmålet om momsen. Jeg finder de holdninger, der kommer til udtryk i artiklen, stærkt kritisable. Den rummer en opskrift på, hvordan Ole og Kim på bedste vis omgår gældende lovgivning. Den anakronistiske tanke kan da være ganske interessant til tider, men dette grænser nærmest til en uhyrlig mangel på indsigt og relevans.

Jeg finder det absolut positivt, at Det Nye Computer tager initiativ til artikler som denne - de er som oftest både debatskabende og læseværdige. Imidlertid vil jeg håbe, at man fremover fra redaktionen side vil være mere omhyggelig med, at oplysningerne er korrekte, samtidig med at jeg må opfordre til, at opskrifter på, hvordan man bedst muligt omgår lovgivningen, ikke får lov til at passere gennem det redaktionelle nåleøje.

Robert Vanglo, Forretningsfører - Daisy Software.

Dit brev rummer flere klagepunkter, så lad os foroverskuelighedens skyld tage dem fra en ende af. Du skriver...

1. At vi stavede dit firmas navn forkert.

SVAR: Ja, vi kom godt nok til at skrive "Daisy Soft" i stedet for "Daisy Software". Om forlæderse.

2. At vi betegnede dit firma som et postordre-firma.

SVAR: Nej, det gjorde vi ikke. Du citerer os jo selv for at have skrevet: "Det kan godt gøres billigere, men så ryger noget af servicen. Køber man på postordre hos f.eks. danske Daisy Soft, mister man muligheden for at prøve spillet i forvejen...". Og det er jo rigtigt! Du annoncerer selv i vores blad med, at man kan bestille spil hos dit firma, og få dem sendt med posten. Det er pr. definition postordre. Det er også vigtigt at holde fast i, at dit firma blot er nævnt som eksempel - at det også sælger detaljer af altså underordnet i denne forbindelse. Og det siger selv selv, at man ikke kan prøve spillet i forvejen, når man køber pr. postordre (selvom man, som du rigtigt påpeger, har returret).

3. At artiklens pris-sammenligninger er villedende, fordi vi sammenligner de engelske priser på ældre udgivelser med danske fuldpristitler.

SVAR: Nej, det gør vi bestemt ikke. Tværtimod skriver vi direkte: "Det kan godt gøres billigere...", hvorpå vi bl.a. henviser til danske supermarkeder. Artiklen bygger på beregninger, hvor vi naturligvis har sammenlignet priserne på de samme titler, iøvrigt skal det hertil indskydes, at også de ældre, nedsatte titler med fordel kan købes i England (de er billigere og bliver hurtigere nedsat).

4. At vi i artiklen opfordrer til overtrædelse af moms-lovgivningen.

SVAR: Sludder! Jakob Sloth konstatere simpelthen den gældende praksis, nemlig at langt de fleste små-pakker slipper igennem tolden. Det ved vi bl.a. fra vores egne anmelderkopier, men også fra toldvæsenet selv. Skulle det være amoralisk at videregive, hvad toldvæsenet fortæller os? Men okay, du skriver sidst i dit brev, at vores artikler som regel er læseværdige og debatskabende. Det er muligt, at "Mail order" artiklen ikke efter din mening var læseværdig, men så har du til gengæld medvirket til, at den blev debatskabende. Og det skal du da have tak for.

◀nem og smertefrit undgår en overklisteret diskette/label. Brug du ovennævnte tape, og regner med at bruge 4 cm. tape pr. disk, har du nok tape til 625 labels. Ja, du læste rigtigt: 625. Billigere kan det ikke gøres. Jacob S. Nielsen, Greve

Tak for tippe! Vi kvitterer med en bunke spil til din Amiga, og opfordrer andre læsere til at sende deres tips og fiduser til Mailbox, så alle vore 238.000 læsere kan få glæde af dem.

Demo debat

I sidste nummer læste jeg et brev fra Zarch / Danish Science, der kom med en række påstande, som jeg gerne vil kommentere. Zarch skrev:

AT 64'eren ikke "var" rå - den ER rå.

SVAR: 64'eren er stadig i live, men hvor længe? Softwarehusene koncentrerer sig om Amigaspil, DNC anmelder færre og færre C64-spil (der er ikke flere at anmelde). Der bliver stadig færre C64-demoer, for efterhånden som 64-folket får øjnene op for Amigaens muligheder, konverterer de til denne "religion".

AT der ikke længere er nogen "kamp" om at lave den fedeste grafik, musik eller code.

SVAR: Lad os lige få en ting på det rene. Hvis det ikke gav prestige at code den sejeste demo, at tegne den fedeste grafik og at komponere den bedste musik, var der ikke noget formål med at producere demoer. Desuden er der mange gode eksempler på, at grupper er blevet berømte pga. deres demoer (f.eks. Red Sector, Scoopex, Phenomena, Magnetic Fields, Anarchy og hedengangne Keftens).

AT en Amigademo kun indeholder vektor, vektor og mere vektor. SVAR: Hvis man tager et udvalgt af de demoer, som er udgivet frem til idag, kan man se en fantastisk udvikling indenfor disse vektor-rutiner. Men der er også lavet mange anderledes demoer som f.eks. "Iraq demo" fra Animators, "Budbrain Megademo 1+2" og mange andre.

AT en dag kommer "demo-revolutionen" også på Amiga.

SVAR: Jeg mener ikke, at man kan tale om en enkelt demo-revolution, men om en række revolutioner. Det er klart, at en gammel computer som C64 har været gennem mange revolutioner, og det er da også tydeligt, at de første Amiga-demoer er efterligninger af gamle C64-koncepter. Men Amigaen har også været igennem mange revolutioner. Hvem husker ikke TCC Designs (Red Sector) revolutionerende megademo, eller Slayers (Scoopex) Mental Hangover? Og hvem

◀ kender ikke Budbrains nye demo-koncept? Og så tillader man sig at sige, at der ikke har været en demorevolution på Amigaen endnu...

AT 64'eren er det bedste køb på grund af de mange fede demoler.

SVAR: Nej! Hvis man laver et simpelt regnestykke ved at sige: Prisen for en C64 (kr 1295) + prisen for en 1541 diskteststation (kr 1795), får man ialt 3090 kr. Træk så dette beløb fra prisen på en Amiga, og se samtidigt på dens overlegne muligheder og det store udbud af spil og programmer. Så er det op til den enkelte, om man vil købe en C64 bare for at se på nogle demoler, der alligevel er meget pænere på Amigaen... "Playboy" og Prologic DK

Svar på tiltale

I Det Nye COMPUTER nr. 4, 1991, kunne man på side 35 finde en artikel omhandlende undertegnede. Den omtalte artikel insinuerer blandt andet følgende:

- At jeg ryger cannabis,
- at jeg indtager diverse svampe,
- at jeg ikke mener at kvindens plads er i køkkenet, samt
- at min bevidsthed og realitetsans er tvivlsom.

Disse ting vil jeg gerne tage kraftigt afstand fra og understrege, at de naturligvis ikke er sande. Jeg vil ikke afvise, at man skal være bevidst om "den indre varme", verdensfreden og hvem vi mennesker er. Men der er nogle interessante spørgsmål, som jeg er sikker på læserne også har stillet sig selv:

1. Hvad er motivet bag denne smæde-artikel?
2. Hvordan kan den komme forbi censuren?
3. Stemmer artikler af sådan art

overens med den generelle journalistiske linie forlaget har lagt?

4. Hvilke rusmidler skabte fantasien, som fødte artiklen? Hvor kan man købe dem?

5. Er rygterne om, at Forlaget Audio startede med børneporno sande? Er Christian Sparrevohn stadig model?

6. Hvor har jeg lagt min pistol?

Jeg vil ydermere tilbagevise påstanden om, at jeg skulle have opgivet mine planer om erobringen af universet. Tilsyneladende er Forlaget Audios horisont begrænset til Store Kongensgade, Christiania og andre snuskede

gader i Københavns centrum. Det kan da ikke være forbigået forlaget, at jeg i februar 1990 erobrede store dele af Andromedagalaksen og den lille vestjyske by Vem (bortset fra visse kvarterer omkring bager Klausen). Større ting er i vente. Jeg har netop, i et parallelt univers, erobret Store Kongensgade og omdøbt COMPUTER til comPETER.

Jeg forventer naturligvis, at I i førstkommande nummer af COMPUTER bringer et dementi af jeres medynk-vækkende fejlinformationer.

PS: Søren, du er ikke længere

min gudsøn. Nu må du klare din karriere selv!

Peace and Love, Don Normann.

Den afslørende artikel om din suspekke personlighed var skrevet af Christian Sparrevohn, der nyder stor respekt og troværdighed for sine evner udi undersøgende journalistik. Billedet, som vi bragte i forbindelse med artiklen, underbygger vore afsløringer, og hvad angår dit svampeforbrug og svigtende realitetsans behøver jeg blot at henvise til dit brev ovenfor. See you in court.

Læsernes egne vittser er ikke for sarte sjæle, så blad straks videre, hvis du hører til dem, der let bliver forarget over sort humor. Hvis du læser videre, er det på absolut eget ansvar!

Okay, nu hvor kværlanterne er sorteret fra, kan vi andre tage fat på denne måneds vittser. Here we go...

En dame kommer ind på en restaurant, hvor hun ser en mand sidde med den lækreste skål gule ærter foran sig. Eftersom manden sidder og læser avis, beslutter hun sig for at spise maden for ham. Så hun sætter sig overfor ham, hiver skålen til sig, og guffer den i sig. Da hun når bunden, opdager hun, at der ligger en redekam i skålen. Hun bliver så forfærdet, at hun straks brækker det hele op i skålen. Da sænker manden overfor avisen, og spørger tørt: "Nå, har De også fundet den?"

Søren Holbech, Silkeborg

- Og så var der den om præsidenten, der gav alle amerikanske soldater en "Bush-billet" til Irak...

Henrik Pedersen, Slagelse

- Alle børnene spillede "Gold Games", undtagen Johnny Reimar.

- Han havde kun et "Ejnar".

Anonym

To gamle kammerater er ude at køre bil, da de bliver torpederet af en stor lastvogn, og begge bliver dræbt. Da de står foran porten til Himmerige, spørger Sct. Peter den første: "Har du nogensinde stjålet?". "Nej, aldrig," er svaret. Næste spørgsmål: "Har du nogensinde været fuld?". "Nej,

aldrig," lyder svaret igen. Og sidste spørgsmål: "Har du været din kone utro?". "Nej, aldrig," er igen svaret. "Godt," siger Sct. Peter, "du kommer ind i Himmerige, og du får en Amiga 2000 med ALT udstyr og ALLE spil".

Så spørger Sct. Peter den anden mand: "Har du nogensinde stjålet?". "Jaahh, en gang da jeg var 6 år gammel," svarer manden. "Har du nogensinde været fuld?". "Jae, til en klassefest, da jeg var 15 år," svarer manden. "Har du været din kone utro?". "Joe, der var jo een gang på kontoret med frk. Mortensen," svarer manden. "Godt," siger Sct. Peter, "du kan komme ind i Himmerige, men du får kun en Amiga 500, et joystick og eet spil."

En uge efter møder de to kammerater hinanden på cafe "Den hvide glorie", og den ene er ved at dø af grin. "Hvad griner du dog af?" spørger den anden. "Jo," svarer den første, "jeg har lige set Paven spille på sin ST'er..."

Kim Søndergaard, Roskilde

Atari-ejeren: Hvorfor går du rundt og siger, at jeg er en idiot?

Amiga-ejeren: Undskyld, det skulle måske være en hemmelighed?

Lars L. Ernst, Viborg

- Hvorfor køber blinde mennesker altid franskbrød med birkes?

- Fordi der står sådan nogle gode historier på...

Kim Søndergaard, Roskilde

Hørt i skolen:

Læreren: Inger, hvordan staver man til "sø"?

Inger: "S-Ø".

Læreren: Rigtigt. Per, hvordan

staver man til "Ole"?

Per: "O-L-E".

Læreren: Rigtigt. Nå, lille Muhammed, hvordan staver man så til "racediskrimination"?

Lars L. Ernst, Viborg

- Hvordan laver man et skelet?

- Man sætter en spedalsk ind i en vindtunnel.

Henrik Madsen, Amager

- Hvad er det, der er blåt og ligger helt stille henne i hjørnet?

- Et spædbarn i en plasticpose.

Franz Thomsen, Aalborg

- Hvor meget koster en hjort?

Det ved jeg ikke, men den er RÅ-dyr.

"Firas", Ishøj

- Hvad er forskellen på en struds?

- Begge ben er lige lange - især det højre.

Kim Christensen

- Hvad kalder man et sindsygt bryst?

- En psykopat.

Dan Poulsen, Odense

Og til ære for de hardcore-læsere, der stadig hænger på, vil vi - for at indledningens advarsel ikke skal være forgæves - nu bringe den utrykkelige... "HAMSTEREN":

- Hvorfor vikler man gaffa-tape rundt om en hamster?

- Så sprænger den ikke, når man røpuler den.

Peter Normann, Humlebæk

(Og det var så emnet for klagebreve til næste Mailbox...).

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vittser, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at uddeliggere på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K



ARBEJDSFORMIDLINGEN'S

JOB-TV

Amigaen i arbejdets tjeneste

Find dit ønskejob på TV! Firmaet Comtex står bag Amigasoftware, der bruges af Arbejdsformidlingen til at vise job-tilbud på lokal-TV, og på TV-stationen Kanal 2.

Af Christian Martensen

Hvis du kan se Kanal 2, og/eller hvis du modtager hybridnetets store udbud af kanaler, så har du måske set Arbejdsformidlingens Jobtilbud - side efter side af jobs, der er ledige, med stillingsbeskrivelse, overenskomster, løn osv.

Bag det hele står en Amiga, og programmet der styrer det, er såmænd AMOS, programmeringssproget som vi skrev om i DNC nr. 10/90, og nr. 2/91.

Det vil sige, softwaren er skrevet med AMOS, og det består af to dele - en teksteditor, og en afvikler. Det er det danske firma COMTEX der står bag, og dermed også direktør Tonny Jørgensen, som har udarbejdet disse specialprogrammer til Arbejdsformidlingen.

Selve afviklingen er ganske simpel: Rundt om på hele Sjælland sidder ansatte på de lokale arbejdsformidlinger, og skriver en stillingsbeskrivelse ned, på en standardformular. Den sender de så ind, på fax, til et ud af AF-hovedkontorer.

Og det er her vi for første gang møder Amigaen, hvor Tonny Jørgensen's editerings-program kører. Informationen fra fax'en tages ind, og bliver så sendt, via modem, til endnu en Amiga, der står på TV-stationen Kanal 2, og gemt direkte på en harddisk.

Det er på denne Amiga, at selve afvikleren arbejder. Afvikleren fungerer således, at den med jævne mellemrum går ned og checker på harddisken for at se, om der er kommet et nyt job-tilbud fra arbejdsformidlingen (via modem). Er der det, bliver det hentet op, og kører nu sammen med resten af de job-tilbud, der i forvejen kører på TV'et. Og du kan sidde mægtigt derhjemme, og udvælge netop det job, du kunne ønske dig.

Fejl i AMOS

Det tog Tonny Jørgensen 1/2 år at lave afvikler og editoren. Han var faktisk ved at blive yderligere forsinket, på grund af en fejl i AMOS-softwaren. Da han havde en deadline for programmerne, måtte han sætte sig ned og om-

skrive nogle af rutinerne, så han kunne overholde leveringstiden.

Tonny, der blev gift nytårsaften 1990/91, bor i Tåstrup sammen med, foruden sin kone, datteren på 6 år. Som så mange andre i computerbranchen er Tonny Jørgensen selvleret, og også han startede med en C64'er, der dog hurtigt blev udskiftet, da Amigaen kom frem. Tonny arbejdede i en overgang for CPU, og åbnede afdelinger i Jylland - glæden blev dog kort, og inden længe arbejdede han ikke der mere, samtidig med at CPU skyldte ham kr. 60.000. Det gør de stadigvæk. Men Tonny trækker på skuldrene. Nu har han jo fundet de vilse sten!

Han er i øjeblikket ved at færdiggøre en ny og mere avanceret afvikler, der skal kunne købes af alle antenneforeninger, der har brug for afvikling af information a la Arbejdsformidlingen. Det er billigt, kun ca. 8.000,- kr. koster det, og det er inklusiv kursus og opsætning. Og så får man ovenikøbet en serviceaftale med i hatten.

Succes fra starten

Arbejdsformidlingen kunne med det samme mærke, at interessen for 'arbejdsformidling hjemme foran TV-skærmen' var stor, og i løbet af bare 7 måneder var projektet en mærkbar succes, med over 3300 henvendelser.

Idag har AF taget endnu et system i brug, nemlig VoiceResponse-systemet, der også er et Amiga-system, hvor hele Sjælland kobles på, og man kan så ringe til et bestemt nummer, og taste sig gennem jobtilbud osv. Her har TV'et dog stadig et forspring, for hvis man ser(!) et job, der er interessant, så kan man jo optage det på video, hvis man har sådan en, og så koster det ikke på telefonregningen... Hvis du vil se job-tilbudene, så finder du dem på: **Kanal 2, (60') mellem 12-12:30, eller Kanal København, (23')**

Fakta:

Comtex,
Tåstrupgårdsvej 121, 2.,
2630 Tåstrup Tlf.: 4371 5089

Job-tilbud på TV'et

Date: 10/91

JOB NR.	OVERSKRIFT	ANV. SEX	DATO FOR SLEJNING
JOB-TERMINAL VER. 11			
Copyright 1990			
COMTEX			
v/Tonny Jørgensen			
Tlf. 43-715089			
TRYK PÅ VENSTRE MUSKELTAST FOR AT FORTSÆTTE			
STATUS/HAJLEVE FELD			
Hent job	Opret nyt job	Opdater på KANAL 2	
Gem job	Slet job/fejter	Færdig	Afslut

Gruppe: AF-Roskilde Date: 10/91

JOB NR.	OVERSKRIFT	ANV. SEX	DATO FOR SLEJNING
JOB	DYNAMISK SÆLGER	28	04/92
Firma søger dynamisk sælger til salg af smørreprodukt.			
Salgsdistrikter: Midtjylland, Sydjylland, Lolland, Falster og Møn.			
Sælgeren får en grundig oplæring i produktet, samt den fornødne salgstræning.			
Egen bil samt telefon er nødvendig.			
Løn: ca. 25.000-35.000 kr. i ren provision.			
STATUS/HAJLEVE FELD			
JOB-TERMINAL VER. 1.1 05-12-90 Copyright 1990 COMTEX			
Hvis du flytter musen hen på et felt, vil der i dette STATUS/HAJLEVE FELD komme en kort hjælpe-tekst.			
Hent job	Opret nyt job	Opdater på KANAL 2	
Gem job	Slet job/fejter	Færdig	Afslut

JOB NR. 368 LEDIGE JOB'S
DYNAMISK SÆLGER

Firma søger dynamisk sælger til salg af smørreprodukt.

Salgsdistrikter: Midtjylland, Sydjylland, Lolland, Falster og Møn.

Sælgeren får en grundig oplæring i produktet, samt den fornødne salgstræning.

Egen bil samt telefon er nødvendig.

Løn: ca. 25.000-35.000 kr. i ren provision.

AF-Roskilde - Klosterengen 105
4000 Roskilde - Tlf. 42-352201

Comtex har leveret softwaren til AF, der består af to dele: en redigerings- og en afvikler-del.

I redigeringssoftwaren taster ansatte på AF forskellige ledige jobs ind, og sender det hele til en Amiga på Kanal 2, via modem.

Og sådan ser det færdige job-tilbud ud, som du kan se på TV'et.



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen

Finlandsgade 25 • 8200 Århus N

Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆ AMIGA 500 ☆ PAKKER ☆

Amiga 500 m. dansk Tastatur, dansk instr. bog og mus **3695,-**

☆☆☆

Amiga 500 Stealth fighter-kit. Et top underholdnings sæt
til den nybagte ejer af en Amiga 500. Der medfølger F19 stealth fighter flysimulator + pilot
hat og T-shirt + 1 lækkert Apache joystick + 5 andre spil **4495,-**

☆☆☆

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk-drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

☆☆☆

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpris titler værdi 2950 kr for **Kun 495,-**

☆☆☆

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

☆☆☆

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

☆ EURO-TRADE ☆ ☆ DISCOUNT ☆

512 KB RAM MED UR **399,-**

☆

MAXIMEM MED 512 KB **695,-**

☆

2/8 MB RAM A2000 **1995,-**

☆

RAM KREDSE 1/2 MB **295,-**

☆

**3,5" EKSTERNT AMIGA DISK
DREV GOLDEN IMAGE** **995,-**

Amiga Software!

AMIGA T-SHIRT

100% Bomuld med 4 farvet Amiga
logo og »Amiga Freaks do it
better« tekst på bagsiden, dog
Amiga Private logo på brystet.
Kun kr. **99,-**

☆ PROFEX CTV 1490 ☆

Kombineret monitor og TV. 14" skærm,
fjernbetjening, 44 kanaler, on screen display
og et utal af andre funktioner.

Sommerpris 2395,-

SUPERPRINTER TILBUD

COMMODORE MPS 1224C

Professionel bredformat 24 nils farve business printer med udskrift i ægte blynd kvalitet til under
halv pris. Printeren er upålidelig og skriver med 220 tegn/sek. Rekvirer informationsark.

Før pris **13020,-** Tilbud **6093,-**

Bemærk! Begrænset antal haves.



Harlequin Framebuffer

Glædeligt nyt til alle animatorer, designere og videofolket endelig
er framebuffer/grafik kortet her til Amiga 2000/3000. Udkonku-
rerer STOs paintboks på din Amiga, 16.777.216 farver, 24/32 bit
pr pixel, max. skærm opløsning 910 x 576, fuld overscan, gen-
lockbar og broadcast kvalitets output. Kom ind og få den de-
monstreret i vores butik, f.eks. sammen med det nye REAL 3D,
eller ring og få tilsendt brochurer. Nu fås også det fransk produ-
cerede TV-Paint, som er et 24 bit's tegne program, designet til
brug med Harlequin.

☆ Philips monitorer til ☆

☆ Danmarks laveste pris. ☆

8833 II stereo farve monitor **2395,-**

8833 II Artist udgaven **2395,-**

Bemærk skærmene leveres med kab-
ler. Spar imellem 300 og 600 kr.

☆☆ ICD ☆☆

Interne A500 harddiske:

Er du træt af at din Amiga efterhånden fylder
hele bordet så køb en af ICD's nye interne laptop
harddiske. Monteres nemt og smertefrit i din
A500. Top teknologi, fuld autoboot, understøtter
fastfile og Amax partitioner.

20 MB **4995,-**

40 MB **6995,-**

52 MB **5295,-**

Addspeed Prisfald: Et 14,2 Mhz processor acce-
lerator kort fordobler processor hastigheden på din
Amiga. Kortet har 32 kbyte cacheram hvilket yder-
ligere banker hastigheden opad. Der er ingen kom-
patibilitets problemer med din software. **Nu 2395,-**

Flicker Fixer: Kortet giver dig mulighed for at
køre hires interlaced på din Amiga. Supporterer
fuldt overscan, ægte Pal ver. Virker også med den
nye super denise. **3195,-**

Philips Super VGA monitor: Knivskarpe billeder
i alle opløsninger det perfekte valg til dit flicker
fixer kort. **3595,-**

Golden Image Håndscanner.

Håndscanner med en op-
løsning op til 400dpi og
64 gråtoner. Der medføl-
ger scanner og redigerings
software. Det giver dig
følgende features: Rotate,
stretch, compress, bold,
mask og outline. Saver i
IFF, IMG, PCX, IIFF,
MAC PAINT. Scanneren
kræver 1 MB ram.

Sommerpris 2395,-

CHOCK PRIS!!!

KCS POWER PC BOARD KOMPLET
TURBO PCER TIL DIN A500 MED
1MB RAM OG UR PÅ PRINTET. KAN
OGSÅ FUNGERE SOM ALM. RAM
UDV. SOFTWARE OG MANUAL PÅ
DANSK. REKVIRER UDFØRSEL
BEKRÆFTELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. **KUN 1895,-**
Spar 1100kr

AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500/2000

Brug din Amiga som en ægte PC AT 286
computer. Bemærk der medfølger ikke
MS-Dos. Kræver bedst når Amigaen har 1 MB
ram. Ring og få tilsendt info ark. Fås nu også
til Amiga 2000, med et ekstra interface for 695,-
Ring os her.

2595,-

GVP

Vi fører hele det store udvalg af GVP harddiske til A500 og A2000, samt alle de nye modeller af acceleratorkort som lagervare. Ring idag og få varen leveret imorgen eller få tilsendt flotte 4 farvede brochurer.

Bemærk vi er autoriseret GVP forhandler så hos os får du:



8 timers garanti & ombyttings service.



Diskdrev:

3,5" ekstern diskdrev	995,-
3,5" Golem med trackdisplay	1495,-
5,25" ekstern diskdrev	1495,-
5,25" Golem med trackdisplay	1845,-
Internt 3,5" diskdrev til A2000	749,-

Diverse hardware:

Amitech kickstart omskifter	299,-
Amitech multi bootselector	175,-
Alm. bootselector d0 - d1	98,-
Multiplayer kabel 5 meter	148,-
Multiplayer kabel 10 meter	198,-
Egnerbrænder A500	1195,-
Trackdisplay til A2000	495,-
Monitor felter fra	178,-
A10 stereo/haltere til alle Amiga	385,-
Videom digitizer	3295,-
Digiview 4.0 Gold	1895,-
RGB splitter VHS og SVHS	2395,-
Alcortini soundamplifier	795,-
Midi interface	695,-

Diverse tilbehør:

Lækkert stof støvlæg til A500	129,-
Støvæg til A500 i slagfast plast	129,-
Disketteboks 3,5" til 100 stk.	99,-
Disketteboks 5,25" til 100 stk.	99,-
500 stk. disketteboks emelse bærer	150,-
Printerstande fra	198,-

Mus og tilbehør:

Trådløs Infrared mus kun	695,-
Trackball	899,-
Musepen	699,-
Golden Image mus	399,-
Golden Image optisk mus	595,-
Museholder	38,-
Musemætte	58,-
Musemaster omskifter imellem mus og joystick	395,-

Joysticks:

The Arcade	249,-
Zapstick Professional m. autofire	298,-
Wico Redhall	329,-
Wico Bathall	329,-
Quickshot med biogrip	148,-
Cruiser	260,-
Komis Navigator	248,-
Terminator	150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merbar, autofire, kardskud opbevaring, variabel fasthed i grebet	399,-

Reparationer

Euro-Trade garanterer dig landets hurtigste reparationstid. Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationer. Autoriseret Commodore værksted med faguddannet personale. Reparationer udføres på alt Commodore udstyr til konkurrencedygtige priser.

SUPRA MODEM

SUPRAMODEM 2400

Et rigtig godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

Nu kun **1295,-**

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400ci sparer dig for extra bordplads og du slipper for at hive MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400ci MODEMs i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400ci.
- Svarer i funktion til SupraModem 2400.

Kun **1495,-**

Printere:

Alle printere leveres med farvebånd kabler og driver disk til Amiga.

Commodore Mps 1230	1695,-
Commodore Mps 1550 color	2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet	1995,-
Commodore Mps 1224c color	6095,-
Nec P21, 24 nåls printer	3795,-

Vi fører alle de nye STAR printere til laveste dagspriser, incl. DK manualer. Ring for pris og info ark.

38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS COURIER HST HIGH-SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bestselgermodem sender og modtager med op til 38400 baud i V42 mode. Det er selvfølgelig lige så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

Tilbud **6295,-**

☆ NYE PRISER PÅ SUPRA'S ☆ ☆ SCSI II HARDDISKE ☆

Supra køber du selvfølgelig hos den autoriserede importør med eget service værksted.

Amiga 500:

Supra XP 500 harddiske m. gennemført bus og gamesvitch, plads til 8 MB ram, autoboot under kickstart 1.3

52 MB Quantum LPS/ 512 kb ram	5495,-
105 MB Quantum /512 kb ram	8495,-

Amiga 2000:

Lynhurtig SCSI II controller, kan styre op til 7 devices, lækkert software, ekstern SCSI bus.

52 MB Quantum LPS	4895,-
105 MB Quantum LPS	6495,-

Supra hardcard tilbud:	84 MB Seagate ST1096N, 24 ms.	KUN 4995,-
	32 MB Seagate ST138N	KUN 3095,-

☆ Supra 2400 Plus ☆ Nyt suverænt modem med MNP5 og V42 bis.

Dette modem giver dig de højeste data overførsels tider 9600 bps til markedets laveste pris. Køber perfekt med andre modems som f.eks. US Robotics HST. Der medfølger modem software og alle nødvendige kabler.

2095,-

Amiga 2000 til studie pris.

Er du lærling, studerende, gymnasieelev, på en anden uddannelse over folkeskole niveau, eller underviser du, kan du nyde godt af et af de mest utrolige tilbud i den danske computerverdens historie. Amiga 2000, harddisk, PC-kort og ekstra RAM til ekstrem lav pris.

AMIGA 2000

2000 m/1084s	Markedspris 12075,-	Studiepris 10300,-
--------------	---------------------	--------------------

RAM udvidelseskort

2 mb/8mb	Markedspris 2665,-	Studiepris 2395,-
----------	--------------------	-------------------

Harddisk sæt

A 2092 (20 mb)	Markedspris 3895,-	Studiepris 3500,-
A 2094 (50 mb)	6100,-	5490,-

PC kit

XT-Kit	Markedspris 3172,-	Studiepris 2835,-
AT-Kit	6650,-	5983,-

Internt Genlock

A2301	Markedspris 2430,-	Studiepris 2190,-
-------	--------------------	-------------------

Acceleratorkort

A2630/25MHz	Markedspris 10980,-	Studiepris 9885,-
-------------	---------------------	-------------------

Nyheder:

Automatisk mus/joystick omskifter	295,-
Golden Image Trackball	899,-
Golden Image Mousepen	699,-
Støvhatte i Amiga farvet stof	88,-
Canon BJ10E bubble Jet printer	3995,-

☆ AMIGA 2000 DEMO SÆT ☆

Vi har 3 sæt Amiga 2000 med 1084 S monitor som har været brugt i vores udstilling. De sælges med fuld garanti for 9300,-

AMIGA 3000 PRISFALD



Altid på lager ring og få tilsendt brochurer og et godt tilbud.

Udenlandske Amiga blade

Er du træt af at din lokale kiosk aldrig har det udenlandske blad som du lige står og ønsker dig. Så ring og få et abonnement på det hos os, så får du det automatisk tilsendt. Ring for info og priser.

ACTION REPLAY MK II !!!

Den nyeste og sejeste version, et bjerg af nye finesser med DK manual. Til Amiga 500 **995,-**
Amiga 2000 **1095,-**



**På jagt efter et godt tilbud
til din Commodore? Check
this out...**

KØBES

Diskteststation til Commodore 64. Herv. Dennis.
75245537

Computerblade: Games Preview 4, 5, 6. For 30 kr. pr. stk.
31 462307

C64 disk: Originale wargames. Blandt andet: Theatre Europe, Storm across Europe, Gettysburg eller Field of Fire. Herv. Morten. Tæffes tirsdag - torsdag og fredag efter kl. 17 på tlf.
42 245173

SÆLGES

Billige Amiga-spil: Line of Fire, Ninja Remix, Warlock, Dragonflight, Total Recall, The Second World, Faces, Lettrix, Wild West World, Bundesliga Manager, Ooze, U.S.S. John Young, Dino Wars m.fl. Priser fra 100 kr. Mængderabat. Originaler i fin stand! Spørg efter Jakob.
97 323501

Originale 64'er-spil til næsten ingen penge: Line of Fire, Warlock, Total recall, Neverending Story, Fast Break og mange andre. Grib knoglen, og spørg efter Jakob.
97 323501

Amiga Tv-modulator 520 (ret ny). Sælges for 100 kr. Herv. Mark, kl 18-20.
97 153973

C64 med diskteststation, printer, 2 monitorer (en grøn og en farve), amxg modul, joystick mm. Pris: 4700 kr.
46 789380

Sound to headphones: 2 stik til Amigaens lydudgange, og hovedtelefoner kan tilsluttes. Pris: 40 kr incl. porto.
66 186646

Printer til Commodore 64. Typejuls-printer m. nyt farvebånd. Pris: 700 kr.
53 756835

Atari ST: Oriental Games, Battletech, Chase HQ 2, Robocop, Batman: The Movie, Double Dragon, Flight Simulator II. Alle er originale med brugsanvisning.
42 244096

Commodore 64, diskette station 1541 II, båndstation, masser af org. spil på bånd og disk, 2 joysticks, fastload modul, azimuth båndretter, disk renser, 63 disks, 18 bånd, mange manualer + bøger, 1 diskbox, 3 båndholdere. Alt i fin stand. Pris: 3500 kr.
53 765738

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er ulovligt, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte! Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

64 disk spil: Pirates, Test drive II, Turbo Out-run, Caveman Ughlympics, Football Manager II, Power at sea, Mule, Spitting Image, Crazy cars, Gauntlet II + mange flere. Herv. Henrik.
53 526323

Amiga: PUBLISHER 1000 desktop publishing sælges for 500 kr. FLOW outliner sælges for 300 kr. DIGIPAINTE tegneprogram sælges for 400 kr. Alle er originaler i flot emballage med instruktioner.
86 108107



Amiga: Silkworm (org). Sælges for 280 kr. Herv. Jens.
42 707614

C64 med diskteststation, gul monitor, joystick, 100 disketter + bøger. Pris 3250 kr.
53 494093

Simons Basic til Commodore 64. Sælges for 150 kr. Spørg efter Kasper, bedst efter 18.30.
47 384866

Commodore 64 (ny model, 88), diskteststation 1541 II (90), grøn monitor (88), båndstation, joystick, modul, Copy 2000, 19 bånd m. lister og 60 disketter (3M, Basf). Alt er meget velholdt. Købspris: 5500 kr. Sælges for halv pris: 2750 kr. Herv. Peter.
86 222581

A 2090 scsi harddisk controller med 20,mb seagate disk indh. bla. software. Pris: 3500 kr. Alternativt nummer: 59 919833.
59 937970

Commodore 128D, defekt diskette station, 1801 monitor, båndstation, spil, 50 disks og stor diskbox. Pris: 4000 kr. Herv. Jesper.
42 482523

Commodore 64 med diskstation, båndstation, joystick, diskettebox, over 100 disketter, originale spil (både bånd og disk), Comal 80 cartridge, hvor du selv kan lave programmer, løsninger og kort, bøger (både med Comal 80 og Basic), Pris: 2500 kr. Herv. Bo efter kl. 15.
98 663313

Amiga 500/2000, Hurricane 68020 turbokort, med 20 Mhz copro., 1 Mbyte 32 bits ram, m. mulighed for 4 Mbyte, hardware omskifter mellem 68000 og 68020, manual. Pris: 5000 kr.
98 790908

Amiga 500 med mus., monitor Philips CM8833, 2 joysticks + div. spil og programmer, alt 1 1/2 år gammelt. Pris: 5500 kr. Herv. efter 16.
753 747400

Amiga-spil: Z-Out, Wings of Fury, Total Recall, Lotus Esprit, Hard Drivin' II, Days of Thunder, Klax, Ninja Spirits, Strider 2, Emotion, Chase HQ II, Player Manager, Plotting, Simulacra, Night Breed, Tiebreak, Flood + flere. Originaler med instruktioner. Priser fra 100 kr.
86 108107

Mus til Amiga 500. Aldrig brugt. Pris: 300 kr. Herv. Kristoffer.
75 320496

Commodore 64 med stavlæg (ny model), 1541 II diskstation (7 mdr. garanti), 182 disketter i bokse (nye), båndstation med stavlæg, 25 bånd, 1 joystick (Zipstick), Action Replay MK6 (4 mdr. garanti), diskoubler, rensdiskette, div. manualer. Pris: 4000 kr.
38 342019

Amiga spil: Labyrinth, Foundations waste, Barbarian, Torvak the Warrior. 75 kr. pr. stk.
97 564585

Er du træt af din Amiga? Vil du hellere have en Sega Megadrive? Så ring til Lars på tlf.
53 792524

C64 bånd: Operation Thunderbolt, International 3D tennis, Chase HQ, Ghostbusters II, Danger freak, The games (summer ed.), Super Oswald og andre. Pris: 200 kr.
42 955230

ATARI ST: Hard Drivin' II, Magic Fly, Advanced Flight Trainer, Simulacra, Castle Master, Klax, Licence to Kill, Barbarian II, Star Wars, Rotox, Projectyle, MIG-29, Plotting, Secret Agent. Alle spil er originale i fin stand med instruktioner. Sælges for under halv pris.
86 108107

Org. båndspil til Commodore 64. Priser fra KUN 25 kr. Ring og hør nærmere.
86 108107

PC-spil: Covert Action, P47 Thunderbolt, Castle Master, Night Breed m.fl. I original emballage med instruktioner. Priser fra 150 kr.
86 108107

Commodore 64 med båndstation, joystick. Fungerer perfekt. Pris: kr 1200. Herv. Peter ml. kl. 19-20.
86 211096

Computerbøger: Datakommunikation og tekstformatering i BASIC C64 (incl. disk), Business Programming C64, Das Aufsteiger Buch Amiga, C64 Games Book, C64 Adventures, Idea Book C64, Becker Basic 64 (incl. disk), CPM øvelse C64, Peeks & Pokes C64, Crazy Games for your C64, Complete Guide for C64, Graphics Book for C64. Priser fra 75 kr, mængderabat gives.
86 10810

Commodore 64 med diskette station, båndstation, freezer modul, blade, bøger, spil, joystick, computerblade mm. Pris: 2500 kr.
44 660354

Commodore 64 med diskette station, 120 disketter, båndoptager med 14 bånd, et wico joystick, Epyx fastload, 3 bøger og ny strømforsyning. Alle ledninger er 100% OK. Pris: 2500 kr. Herv. Henrik.
75 140210

Amiga: F29 Retaliator - 150 kr. Indy (Adv.) - 125 kr. Larry 3 - 150 kr. World champ. box, man. - 125 kr.
42 234459

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb .. Salg .. Bytte .. Opslagstavlen
Tekst: _____

Telefon-nummer: _____

Send kuponen snarest til:

Det Nye Computer,
"Læsermarked"
St. Kongensgade 72
1264 København K

Easyl tegnebræt til Amiga 500. Stadig garanti, kun brugt få gange. (Nypris: 4000 kr) sælges for 2500 kr.
48 301224

Commodore 128, 1571 disk station, disketter. Meget flot + 1230 printer. Pris: 4500 kr. Amiga: Fraktal disketter til Mandelvrooom. Pris: 15 kr. pr. stk.
65 331800

Commodore 64 med diskette station, ca. 150 disketter, båndstation, Action replay MK4. Pris: 2500 kr.
775 393691

BYTTES

Haves: Data Storm (org.). Ønskes: Sonix (org)
66 186646

C64 båndspil. Haves: Super Oswald, Turtles, Top gun, Roadrunner. Ønskes: Zak McKracken, North & South, Bubble bobbie II.
86 423084

Amiga spil. Haves: Deja Vu II, Labyrinth, Tusker, Fernandez must die. Ønskes: Prince of Persia, Powermonger, Torvak the Warrior. Interesse, kun originale spil. Herv. Jesper.
66 179664

Amiga: Spillet "Vortex" fra Visionary design byttes for Oriental Games eller Neuro-mancer. Herv. Frode.
74 547642

OPSLAGSTAVLEN

Hello alle codere! Hvis du er coder uden nogen gruppe, så ring til os i gruppen Trackfire. Vi har brug for dig.
53 712116

Sidder du fast i et spil? Jeg har løsninger, tips og kort til over 400 forskellige - f.eks: Indy 3, Larry 1-3, Loom, Gold Rush, Future Wars, Zak McKracken, Maniac Mansion, Lemmings, It Came from the Desert (1 + 2), Manhunter 1-2, Bards Tale 2, Pool of Radiance, Batman, Bloodwych, Shadow of the Beast, Space Ace + utallige andre. Kun 20 kr. pr. stk.
86 108107

The Detective: Hjælp søges. Spørg efter Jakob. Herv. onsdag eller torsdag mellem kl. 18-21.
53 835180

Operation Stealth: Hjælp, jeg kan ikke kom ud af lufthavnen i Santa Paragua. Jeg er kommet igennem Larry 1, Future wars, Maniac Mansion og it came from the desert. Måske kan jeg hjælpe dig. Spørg efter Stephan, og ring efter kl. 17.
98 111903

4 esser til AMIGA

INTERWORD



InterWord

Meningen med tekstbehandling har altid været at afløse skrivemaskinen. Den store forskel består i at tekstbehandlingen kan ændre og gemme tekster hurtigt og sikkert. Ved indskrivning af større eller mindre tekster, såsom rapporter, breve, artikler eller sågar bøger, er det vigtigt med et behageligt og overskueligt skærmbillede, der passer den enkelte bruger, da bevægelse i teksten skal være hurtigt og nemt, og de skrevne ord skal være let læselige.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

INTERSPREAD



InterSpread

Når både private og forretnings budgetter skal lægges, er InterSpread en kolossal hjælp. Det samme gælder ved matematiske udregninger, hvor InterSpread håndterer ubekendte faktorer så let som ingenting. Ved ændring af et enkelt tal eller en enkel formel, beregnes nye slutresultater samt løsningen på ligningen eller dette års trækprocent. InterSpread sparer mange timers udregning, når specielt større opstillinger skal udregnes med flere forskellige faktorer.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

InterSound

Alle der enten på amatør eller professionel basis, kan bruge Amigaens samplingmuligheder til noget, har også brug for InterSound. Redigering mellem forskellige lyde, enten i mono eller stereo, samt effektbehandling af hele eller dele af lyde. InterSound kan med standard sampler-hardware, optage lyde fra en vilkårlig lydkilde (typisk bånd eller Compact Disc). Disse lyde kan så redigeres afspilles og gemmes til senere brug, i f.eks. et musikprogram.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

INTERSOUND



InterAsm

Alle der enten på amatør eller professionel basis, vil programmere Amigaens stærke processor, har brug for InterAsm. Hvad enten man ønsker at arbejde på Amiga systemets premisser, eller tilgå Amigaens hardware direkte, er InterAsm parat med funktioner der gør livet lettere for Amiga programmører. Arbejder man med store projekter, vil man også glæde sig over at InterAsm konstant oplyser om, hvor langt et job er kommet.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

INTERASM



Producent :



INTERACTIVE VISION

Hovedgaardsvej 4 · 8600 Silkeborg · Tel. 86-802700 · Fax. 86-800692

Til :

- Amiga 500
- Amiga 1000
- Amiga 2000
- Amiga 3000

Europæisk
Distributør

KAN KØBES HOS FØRENDE FORHANDLERE

Vind et accelerator-kort til A2000!

Så gør vi det igen! En hurtig lille konkurrence som supplement til sommerdrink'en, hvor du kan vinde et 22MHz accelerator-kort til Amiga 2000 - PLUS 1 Showmaker til anden-præmien.

Konkurrencen går i al sin enkelthed ud på, at du skal svare korrekt på spørgsmålene, og indsende kuponen til os. Så deltager du i lodtrækningen om:

1 stk. 22MHz COMBO accelerator-kort (kun til A2000!), plus 1 stk. ShowMaker

Igen er det ND Lavpris, der står for præmierne, og det bliver produkterne jo ikke ligefrem dårligere af...

På accelerator-kortet sidder der desuden en 50MB harddisk, så der pludselig er plads til ens grafik, musik, og hvad der ellers fylder op i Amiga-miljøet.

Trøstepremien hører til i kategorien **Desktop Video**, der kan bruges til en endeløs række af formål, bl.a. forretnings-, undervisnings- og præsentationsformål. Uanset hvad ens budskab måtte være, så man kan levende-

gøre det i Showmaker, der på en nem måde kan kombinere grafik, animation, video, lyd og endda animerede overskrifter, til ens egne videoproduktioner.

Showmaker er altså et utroligt alsidigt og spændende stykke software, der bestemt ikke er nogen dårlig præmie at få!

Nok snak, lad os gå over til spørgsmålene:



SPØRGSMAÅL: (Sæt kryds udfor det svar, som du mener er rigtigt)

1) Hvad er et accelerator-kort?

- a) En racerbil
- b) En pacemaker
- c) Et elektronisk kort, som får Amigaen til at 'regne' hurtigere

2) Hvad står GVP for?

- a) Gamle Venners Pensionskasse
- b) Great Valley Products
- c) Grå Vinkel Passer

3) Hvad indeholder GVP-COMBO-accelerator-kortet?

- a) Et diskettedrev samt en dynamo
- b) En harddiskdriver til styring af op til 7 harddiske, et accelerator-

kort, som får Amigaen op på 22MHz i hastighed, eller 33MHz, samt en RAMudvidelse med op til 16MB RAM

■ c) Et elektronisk print, man kan bruge til at lave lysshow med

4) Processoren som sidder på GVP-kortet er:

- a) En Motorola 68030
- b) En 80286 Intel
- c) En kinesisk troldechip

5) RAM'en som kan sættes på kortet har:

- a) 8 bits 'bredde'
- b) 16 bits 'bredde'
- c) 32 bits 'bredde'

DEADLINE for indsendelse af svar senest d. 1/9-1991!



Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Kuponen udfyldes og indsendes til:
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Mærket kuverten: "Gi' mig 22Mhz!"

C så at komme igang!

Det Nye COMpuTer blænder nu op
for anden del af C skolen,
hvor DU kan lære mere om det mest
anvendte sprog til Amigaen...

Af Jesper Steen Møller og Henrik Clausen

S idst så vi på compilere som sådan, og den involverede arbejdsprocess. Denne gang er tiden kommet til at se på selve sproget C. Vi lægger ud med datatyper (variable), og compileret et program får vi da også gjort...

Datatyper i C

C har fire grundlæggende datatyper:

char - et bogstav (1 byte, 8 bits)

int - et heltal (16 eller 32 bits)

float - et decimaltal (32 eller 64 bits)

pointer - peger til andre data (32 bits)

Da C er et oversat sprog, skal variable ERKLÆRES, før de bruges. Dette sker ved af man før man bruger dem skriver f.eks:

```
char Bogstav; /* Kommentar */
long AntalDage;
float Grader;
int TellerKener=37;
```

Bemærk kommentaren, der omslutes af /* og */. Bemærk også at variabelen TellerKener sættes til værdien 37 med det samme. Man bruger helt normale udtryk for at regne:

```
Index = Index + AntalDage;
BaseNumber = (BilledeNumber-1) * Felter;
```

Bemærk semikolon, der afslutter hvert udtryk eller erklæring.

På disse datatyper bruges de velkendte operatoren +, *, /, og % for modulus. Derudover findes der et sæt operatoren til direkte bitmanipulation: & (AND), | (OR), ~

(NOT), << (Venstre skift) og >> (Højre skift). Bitwise operatorene er en vigtig grund til, at netop C afløser Assembler i mange sammenhænge - en C compiler kan lave dem lige så hurtigt som var det ren Asm kode.

Arrays

Et array er en tabel af elementer af en datatype. Eksempelvis:

```
char Navn[40]; /* Plads til 40 bogstaver */
float FFTData[128]; /* Plads til 128 tal */
```

C er et forholdsvis råt sprog. Et eksempel på dette er at det første element i et array altid er nummeret 0, dvs. i navnet ovenfor er enkeltbogstaverne nummereret Navn[0], Navn[1], ..., Navn[39]. I praksis er det en meget nyttig konvention.

Pointere

C er berømt for pointerne, der er meget nyttige. Det er en variabel, der repræsenterer en fysisk adresse i maskinen, hvor en anden variabel, eller en funktion, eller noget helt tredje (evt. en pointer), er placeret. En pointer erklæres således:

```
float *SinusTabel; /* En pointer */
char *Dage[7]; /* Array af pointerne */
```

Det betyder, at det som SinusTabel peger på, er et decimaltal. En helt speciel feature er pointer aritmetik: SinusTabel + 5 peger til det femte element i SinusTabel[],

og SinusTabel++ forøger pointeren med et element, uanset elementets faktiske størrelse i maskinen.

Arrays minder lidt i brugen om pointerne, men de to bør ikke forveksles. Navnet på et array fungerer nemlig, når det står alene, som en pointer til det første element i arrayet. "Navn" ville (i det første array-eksempel) pege på Navn[0]. Pointer kan desuden fungere som arrays, som vi vil se på i et senere afsnit af C-skolen.

Sætninger

C programmer et opbygget af erklæringer og sætninger. Sætninger består af regneudtryk, funktionskald og kontrolsætninger. Boks 1 viser nogle sætninger.

Her er nogle eksempler på if og while-sætningerne:

```
if (x > 10) {
    x = x - 10;
    y = y + 1;
}
else
    x = x + 1;
```

Bemærk brugen af klammerne { } til at angive, at flere sætninger hører sammen i en såkaldt blok.

```
while (x > 10) {
    x = x - 10;
    y = y + 1;
}
```

Funktioner

Funktioner er delprogrammer, der kaldes fra andre steder, og de er

en yderst vigtig facilitet i sproget. Der leveres store biblioteker med enhver C compiler, med masser af funktioner. Også al ind- og udlæsning sker via funktioner - det er faktisk ikke indbygget i selve sproget! Ved store programmer giver det meget større overskuelighed at skrive sine egne funktioner, så programmene bliver brudt ned i overskuelige dele.

Et C program skal have en funktion, der hedder main(). Når et program starter, tager det fat i begyndelsen af main(), og slutter, når udførelsen kommer til slutningen af main(). Det første program, man laver, ser normalt sådan ud:

```
/* hej.c */
void main()
{
    printf("Hej derude!");
    /* ** betyder lineskift... */
}
```

Prøv at compile dette program. Hvordan dette gøres, ses ud fra brugermanualen, da det er forskelligt på forskellige compilere. Hvis compileren klager, kan det skyldes mange ting. Undersøg først i din tekst-editor, om programmet ser ud nøjagtigt det som ovenfor. Undersøg dernæst fejlbeskederne og slå dem op i manualen, hvis de ikke er selvforklarende. Fejlteksten indeholder et linienummer, som viser, hvor compileren mener fejlen opstod.

Efter endt compilering er det vel på tide at se, om programmet virker. Med de fleste compilere hed-

der den endelige fil "hej", når source-koden hedder `hej.c`, men DICE afviger fra dette: Den færdige fil hedder "a.out" for denne compilers vedkommende. Kør "hej" programmet (eller "a.out") ved at skrive navnet i CLI/Shell. Kommer der "Hej derude!" frem på skærmen, er experimentet lykkedes!

Endnu et eksempel

I eksemplet ovenfor definerede vi en funktion, nemlig `main()`, og vi brugte en, nemlig `printf()`, som er en standard C funktion, som følger med alle C compilere, der findes. Bemærk at man konsekvent bruger `()` efter funktioner, hvis der ikke er nogen funktionsargumenter. Dette fortæller kompilatoren, at det er en funktion, vi har med at gøre. Her er en funktion mere:

Prøv nu nedenstående program:

```
/* prog2.c */

int a=2,b=3;

int kvadrer(int tal)
{
    return(tal*tal);
}

void main()
{
    int c; /* en erklæring */
    c=a*b; /* en tildeling */

    printf("(a+b)*(a+b) = %d",kvadrer(c));
}
```

Her blev der brugt tre variable, a, b og c. a og b er globale variable, d.v.s. variable, der kan bruges overalt i programmet. c er en lokal variabel, fordi den er erklæret inden for en blok. a og b får en værdi med det samme, mens c ingen værdi får, før tildelingen (`c=a+b`). Endelig bruger vi en funktion, `kvadrer()`, der ganger et tal med dig selv. Tallet, der gives til `kvadrer()` er et argument til funktionen, og ligeledes bruges der to argumenter til `printf()`. `kvadrer()` returner et tal (int), mens `main()` ikke returnerer noget (`void=intet`).

Argumenterne til `printf()` er interessante. Man har en såkaldt formatters streng, i dette tilfælde `"(a+b)*(a+b) = %d"` og den indeholder informationer om hvad, der skal skrives ud. Alle tegn sendes videre til output-vinduet, bortset fra der hvor der er et %tegn. %d betyder, at der skal udskrives et heltal, som gives til `printf()` som argument. Man kan godt bruge flere %konstruktioner - det vil vi se senere nærmere på næste gang...

Nu har du forhåbentlig fået mod på lidt mere C, og det er da også råd for: Se på de eksempler, der følger med kompilatoren. Selvom de i starten ser helt umulige ud, er de ofte meget gode eksempler på hvad man kan bruge C til. Læs og eksperimenter!

Boks 1: Sætninger i C

```
/* Tildeling */
a=b;

/* Funktionskald */
printf("COMputer");

/* Hop */
Tilbage:
goto Tilbage;
/* Husk: goto er en uvane!!! */

/* En blok */
{
    a=b;
    printf("%d",a);
    /* Ovenstående udskrives a */
}

/* En blok er flere stninger sat sammen til eet syntaktisk led ved hjælp af klammer { og }. Blokke indrykkes ofte for at forøge læsbarheden */

/* Betinget udtryk */
if(udtryk)
    stning;

/* eller */
if(udtryk)
    stning1;
else
    stning2;

/* Løkker: */
while(udtryk)
    stning;

do
    stning;
while (udtryk);

/* for-løkken er lidt indviklet, og vil blive behandlet næste gang */
```

Boks 2: Bøger

'The C programming language, 2nd Ed' af Kernighan & Ritchie, udgivet på Prentice-Hall. Beskriver den nye ANSI standard - nærmest uundværlig hvis man vil i dybden med C.

En god dansk bog er Poul Østergård: 'Grundkursus i C', Teknisk Forlag. Den giver en grundlæggende indføring i C.

Rom Kernals Manualerne fra Addison-Wesley er Commodores officielle dokumentation til programmering på Amiga.

Der er tale om meget grundige referencebøger til Amiga-programmeringen, og næsten alle eksemplerne er i C - specielt bogen "Libraries & Devices" i denne serie er god at have stående.

Desuden er AmigaBogen (Teknisk Forlag) værd at anbefale - det er nok en af de bedste danske bøger om Amiga-programmering.

Boks 3: DICE kompilatoren

DICE er skrevet af Matt Dillon i USA, og er kvalitetsmæssigt på højde med de kostbare kommercielle compilere. En aftale direkte med Dillon sikrer, at vi altid har den nyeste version på lager. Der er tale om to forskellige versioner:

Begynder versionen fylder meget mindre, idet den ikke har floating point, og de Amiga specifikke include filer og biblioteker ikke er med.

Den komplette version har det hele med - og fylder så meget mere, at det er bedst at have den på en harddisk.

Begge versioner kræver 1 MB ram for at køre. For at få kompilatoren i begynder-versionen, indsend da en frankeret svarkuvert og en diskette til nedenstående adresse. Den komplette version bliver registreret hos programmøren i USA og er et virkelig godt alternativ til de dyre kommercielle compilere. Den fås ved at indsende navn og adresse samt kr. 350,- til:

Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
DK-1264 Kbh.K
Mærk kuerten "DICE"

Nye PD-programmer til din Amiga! Læs her om hvad du kan finde på Public Domain-diskette nr. 25.



Af Bo Jørgensen

Public Domain er efterhånden blevet et begreb i hele computerverden. Et begreb som ikke længere dækker over små fejlbehæftede hjemmegjorte programmer. På mange biblioteker landet over er der opbygget PD centraler, hvor computerfolket frit kan kopiere alt, hvad de har behov for. Det drejer sig om programmer til både PC'ere og Amigaen (muligvis også andre computertyper). De fleste steder ligger disse PD-programmer på CD-ROM, ihvertfald når det drejer sig om PC programmer. Denne lagermulighed er noget bibliotekerne er meget tilfredse med. Dette ReadOnly lager betyder nemlig, at brugeren ikke på nogen måde kan ændre indholdet eller på anden vis skade de mange programmer.

Hele Fred Fish serien plus nogle andre spændende programmer ligger samlet på sådan en enkelt CD plade. Så mon ikke der i den nærmeste fremtid vil blive investeret i dette nye lagermedie, som kan indeholde programmer svarende til 750 disketter. Ja, du læste rigtigt - 750 disketter, utroligt men sandt.

BCB music (Brian C. Berg)
Er du vild med musik, og vil du gerne imponere andre med, hvor flot en lyd Amigaen kan præ-

sentere, så er BCB lige noget. Sæt stereoanlægget til Amigaen, skru godt op for lyden, klik på PointBlank og nyd dette MED v. 2.10 producerede stykke musik.

Meget mere er der vist ikke at sige om dette program. Det skulle da lige være, at hvis du også kunne ønske at lave tilsvarende musik så ligger MED på PD-Special nr.14a.

OptMouse (J. E. Hanway)
OptMouse er en mouse-driver til en optisk mus. Når der fra CLI'en skrives OptMouse, vil det være muligt at tilslutte en optisk mus,

enten en M2 eller M3 fra Mouse Systems Corp., i serielporten.

SnoopDos (Eddy Carroll)
Hvem har ikke haft problemer med at starte bestemte programmer!? Det kan ofte være svært at gennemskue, hvorfor de ikke vil komme igang. Måske mangler der nogle specielle filer, som brugeren har glemt at installere det rigtige sted. Det kan ofte være svært at gennemskue.

SnoopDos er et program, der er opbygget til at klare situationer som disse. Når SnoopDos er startet op, vil den i et vindue fortælle

alt, hvad der sker, når et givent program skal startes op. Den vil fortælle om der forsøges at hente noget fra et library, devices og fonte. Den vil ligeledes fortælle om programmet prøver at hente specielle filer f.eks fra S-skuffen, fra en anden disk eller måske fra en helt tredje skuffe. SnoopDos har en række valgmuligheder, som kan sættes ved opstarten fra CLI. Det vil være for meget at nævne dem alle her, men et par eksempler skal dog lige med:

SnoopDos -h

Dette vil give en hjælpeskærm til SnoopDos. Det er rent faktisk sådan, at hvis der skrives noget uforståeligt, vil denne hjælpeskærm komme til undsætning.

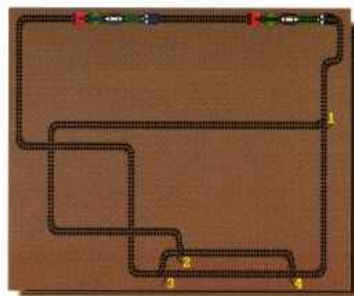
SnoopDos

Denne ordre vil fortælle, hvilke settings der er valgt, når SnoopDos er startet op. Selve SnoopDos-vinduet er opbygget i et vindue med et antal kolonner. Kolonnernes navne er Process name, Func, Filename, Mode og Res. Process fortæller, hvilken aktivitet der er igang. Func henviser til hvad der skal ske (open, lock, load, exec, cd og del). Filename fortæller, hvilken fil der skal manipuleres og MODE vise om det er en ny (NEW) fil eller en gammel (OLD). Den sidste række viser RE-

Indhold PD #25:

BCB music (musik)
OptMouse (utility)
SnoopDos (utility)
SpaceWar (spil)
Train (spil/hobby)
Vortex (utility)
Norman (billede)

CLIPPER



ELECTRIC TRAIN



LION

NORMAN



SNOOPDOS



SPACEWAR

Sultatet, her er der to muligheder, nemlig Okay når processen er tilfredsstillende, og Fail når der er opstået problemer.

SPACEWAR (Jeff Petkau)

Spacewar er et spil for to personer. Den ene spiller kontrollerer Enterprise den anden Klingon skibet. Spillet går i al sin enkelthed ud på at skyde modspillerens skib ned. Der gives point hver gang dette lykkes. Spillet slutter når den ene spiller har fået 50 point og dermed har vundet.

ElectricTrain Sim.

Hvem kender ikke fornøjelsen med at bygge togbaner med masser af skiftestor, signaler og selvfølgelig toge og vogne. Problemet er ofte at det er et stort arbejde at få grejet hentet frem, og ikke mindst pakket sammen igen. Nu er der kommet et fint lille program der kan simulere sådan en

togbane. Klik på iconet og snart vil cursoren være omdannet til en skinne. Derefter er det bare at "klikke" banen ned på skærmen. Med tastene 1-5 kan den lige skinne ændres til skiftestor, kurver og kryds og disse kan ligeledes drejes 90 grader med space tasten. Når banen er bygget trykkes på G (GO) og toget er klar til afgang (A).

ElectricTrain Sim. er et sjovt lille program, som godt kan give underholdning til nogle timer (måske mange). Man kunne sagtens forestille sig dette program udbygget med huse, veje og bjerge. Eller hvad med en lille billetkontrol, et posthus eller måske en chance for et togrøveri? Det kunne blive et MEGET interessant spil.

Vortex (Michel Laliberte)

Det kan ofte være et problem at overføre karakterer fra en computertype til en anden, og der er da

også lavet forskellige programmer til at afhjælpe dette. Vortex er et af de nyeste på stammen. Vortex kan konvertere ASCII filer til og fra følgende computere:

Amiga <-> IBM PC Amiga <-> Macintosh IBM PC <-> Macintosh C-64 -> Amiga

Vortex konverterer filer og ikke diskformater. Det kan ikke læse IBM, Mac eller 64'er disketter. Filene skal overføres til Amiga-disketter og derefter kan Vortex bruges. Overførslen kan evt. foretages med CrossDos, Dos2Dos, MessyDos, Mac2Dos, FileTransfer eller Transfer (64 -> Amiga). Vortex er et stærkt program, og for folk der benytter sig af mange forskellige computere, er det et "must". Der følger en vejledning med, og det er en absolut nødvendighed at læse den grundigt igennem før de første filer konverteres. Prøv evt. programmet på en testfil, det er altid ærgeligt, hvis noget går galt.

Norman (Rick Parks)

At Amigaen er en kraftfuld maskine, det er alle COMpuTers læsere helt sikkert enige med mig i. Er der alligevel nogle tvivlende individer, eller er der nogle blandt familiemedlemmerne, der skal overbevises så prøv lige at se på dette billede. At Rick Parks er et geni, når det drejer sig om computergrafik, behøver man vist ikke at nævne. Dette er blot et af mange utrolig flotte billeder (se ill.). Desværre fylder de jo en hel del, så jeg har valgt "kun" at indføje et af hans billeder i PD-Special.

Det var hvad jeg valgte at bringe i PD-Special denne gang. Men jeg kan afsløre, at der ligger et par rigtig gode programmer og venter til næste måned. Så glæd dig, PD-Special er tilbage allerede næste måned. På genBit.

GVP

Autoriserede GVP forhandlere:

- **Fredericia:** Foto Kino • Vesterbrogade 11 • 75920355
- **Hillerød:** Thor PR & Foto • Slettebjerget 23 • 42254660
- **Holstebro:** Computershoppen • Sdrlandscentret • 97410034
- **Horsens:** ND Lavpris A/S • Kirkevænget 23 • 80815211
- **Hørsholm:** Ehter G Int. • Ådalsparken 63 • 42868186
- **Klippinge:** JM Data • Borgergade 2 • 53678200
- **København K:** Foto /C • Holbergsgade 5 • 53142414
- **København Ø:** Alcotini • Strandvejen 18 • 31207320
- **Lyngby:** Banzhaf datamedier a/s • Lyngby torv 10 • 45934411
- **Malmø:** Scanbiz Team AB • Ridspodgatan 10
- **Næstved:** Amiga & DTP Centret • Runddyssen 24 • 55773828
- **Roskilde:** Reidel Foto & Data • Algade 27 • 42354042
- **Silkeborg:** Graffiti Data • Nørreskov Bakke 14 • 86821855
- **Thisted:** Dam Foto • Frederiksgade 8 • 97923992
- **Tinglev:** ND Lavpris SYD • Jernbanegade 7 • 80815211
- **Tåstrup:** Poulsen Computer Center • CITY 2 • 42990977
- **Valby:** ND Lavpris ØST • Trekronergade 149 • 36450484
- **Vejle:** Byskov Foto • Nørregade 24 • 75823088
- **Viborg:** Technogram ApS • Langgade 46 • 86645211
- **Ålborg:** PC-Experten • M. Ebbesensgade 33 • 98113166
- **Århus C:** Alcotini • Nørre Alle 55 • 86139822
- **Århus C:** Eurotrade • Finlandsvej 25 • 86166111
- **Århus C:** Mimosa • Storetorv 5 • 86120411
- **Ølstykke:** Ølstykke Foto • Frederiksborgvej 7 • 42179494

Nye forhandlere velkomne !

Ingen andre end de autoriserede GVP forhandlere kan give dig det hele:

- Hurtig levering fra dansk lager
- Kvalificeret service
- Dansk brugsanvisning
- Den rigtige pris

Husk at undersøge, om din forhandler er autoriseret GVP forhandler eller "grå" !

ND LavPris A/S

80 81 52 11

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special.

Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk.

Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk # 1 (6/88)
(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk # 2 (7/8-88)
(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristonella, HbHill.anim, gauge)

PD-disk # 3 (9/88)
(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigaizer, PackIt)

PD-disk # 4 (10/88)
(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMolition, LED, Melt, DK, Paul, GOMF1.0, Flip, WireDemo, Psound, lyd)

PD-disk # 5 (11/88)
(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk # 6 (12/88)
(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlux)

PD-disk # 7 (1/89)
(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHIM)

PD-disk # 8 (3/89)
(Microspell, AmigaMonitor, WBColors, IconsBlitz, Diodead, Wavesroll, Music, Wavefont, Sunmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk # 9 (5/89)
(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Loco, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Tinydock, Worms)

PD-disk # 10 (6/89)
(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk # 11 (7/8-89)
(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXt, NewZip, OMGPX, cmd, nolasimam, Fsw)

PD-disk # 12 (Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

PD-disk # 13 (11/89)
(RSLClock, SiliCON, if2Pcs, Onella, Bouncer, Plot)

PD-disk # 14
PD-disk # 14a (2/90)
(HandShake, Auxhandler, Units, Selftons, PopCli,

DiskSolve, Expose, MED)
PD-disk # 15 (3/90)
(Machil, Toomuch3D, Slotsar, Towers, 15)

PD-disk # 16 (4/90)
(VirusX4.0, JPDitUtil, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

PD-disk # 17 (6/90)
(Gprint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGenDemo)

PD-disk # 18 (7/8-90)
(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk # 19 (10/90)
(Car, Show, VirusHunter, Casseti, Helper, WhatIs, PPShow, Roses)

PD-Disk # 20 (11/90)
(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

PD-Disk # 21 (12/90)
(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, KeyMenu)

PD-Disk # 22 (1/91)
(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblinker, FutureCar)

PD-Disk # 23A (2/91)
(The A64 Package)

PD-Disk # 23B (2/91)
(Formater, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, Artmuseum, Daz)

PD-Disk # 24 (5/91)
(DirWork, JoyMouse, MaBlanker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TicTacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

Markér de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn
Adresse
Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet,

på:
Girokonto nr. 971 1600
Vedlagt i check
Dankort; reg.
nr. _____
kortnr. _____
Udstedt den / 19

Underskrift _____

Hvis du er abonnent og betaler med check, så skriv dit abonnementsnummer uden på kuerten. Ved giroindbetaling skriver du dit abonnementsnummer under bemærkninger. Her skal du også skrive, hvilke disketter du bestiller. Betaler du med dankort, skal du blot udfylde og indsende denne kupon. Leveringstiden er ca. 2-3 uger fra betalingen er registreret.

SPONSORER

I produktionen af "Det Nye COMputer" bruges bl.a. følgende produkter:

Professional Page 1.3 og 2.0, Professional Draw 2.0, The Art Department Professional, Sharp JX-300 scanner (Nikita Data A/S), Nordic Power-freezer (Betafon), Action Replay Mk.II-freezer (Alcotini Aps), Amiga 3000 (Commodore Data A/S), plus Trace 1.0, DeluxePaint III, DigiPaint 3.0, QuarterbackTools og WordPerfect.



C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. kr. 198,00
Holder styr på din Dankort-, løn-, familiekonto m.v.
Udskrift, Udgifts- og indtægtsortering.

COM-SKAT PRG. kr. 198,00
Et skatteprg. Kan beregne din rest-/overskydende skat. Fremtidssikret. Fulldown menuer.

LOTTO PROGRAM kr. 98,00
A4-printer rutine. Gavningsregning. Directory.

LYKKENJULET DISKETTE (V2) kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde. 300 tekster.

LYKKENJULET DISKETTE 2 kr. 58,00
Lav din Lykkejulsdatadisk. 588 ord ad gangen.

DATAWORK SYSTEM PRG. kr. 150,00
Opret databaser efter eget ønske. Tegning sortering, alle poster. Udskrift arklabels.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00

TOOL BOX Modul kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på et modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek. I uden ombygning af disktestationen. HYPRALOAD viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-COPY er et alsidigt kopi-prg., som bl.a. giver mulighed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv vælger, ændre blokplacering, ignorere diskfejle m.v. MULTIBACKUP er et diskopprg., som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg. med block og bufferfil. Indbygget lyfornæring (10 sek.) og mulighed for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer hele disketter. Man behøver ikke formattere mldisk. Den får nøjagtig samme udseende som original-disk. (også header/id). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk. Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltfiler eller hele disketter til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskstation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellemrumsstreger. ABC TURBO V2.3 er den kendte med farvestreber. Loader 10 gange hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasette til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehøvedet derefter! BACK TO BASIC. resetaste.

SENDES OVERALT, også Norge og Sverige.
PORTO KR. 27,00.

LEG & HOBBY

9460 BROVST • TLF. 98 23 10 98

UDSALG! UDSALG! UDSALG!

VI GENTAGER SUCCESSEN
FRA 1990 MED ET STORT

AUGUST- UDSALG

HER VIL DU FINDE MASSER
AF NYE SÅVEL SOM ÆLDRE
SPIL-TILERS TIL STÆRKT
NEDSATTE PRISER.

SPAR 20-75% PÅ SOFTWARE

SPAR 10% PÅ JOYSTICKS

SPAR 15% PÅ MOUSE PADS
STØVLÅG
DISKETTER

UDSALGET STARTER:

DEN 1. AUGUST KL. 12⁰⁰

KOM IND OG GØR ET KUP!

Vi holder lukket i hele Juli måned og ønsker
alle vore nuværende og fremtidige kunder en
rigtig fornøjelig sommer.

DAISY Software

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

Amiga-udstyr:

Atonce - A-500 PC-emulator (80286)	2190,00
512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	375,00
8 MB-ramkort (intern) m. 2 MB til A-1000	2215,00
2 MB ramudv. m. ur og afbr. -1,5K mont.	780,00
2 MB ramudv. m. ur og afbr. -1,8 MB	1470,00
2 MB ramudv. m. ur og afbr. -2,0 MB	1685,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 0 MB	1100,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 512 KB	1260,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB	1685,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 8 MB	4010,00
Multivision 500 (Flickerfaser)	2190,00
Multivision 2000 (Flickerfaser)	2190,00
OKTAGON 500, 45 MB, 25 ms. Harddisk	4815,00
OKTAGON 500, 52 MB, 15 ms. Harddisk	5870,00
OKTAGON 500, 105 MB, 15 ms. Harddisk	8200,00
FLOTTICAL m. 20 MB-Diskette (3,5")	7985,00
OKTAGON 500 SCSI-Controller, separat	2700,00
3,5" Golem Diskdrev med trackdisplay	1055,00
5,25" Golem Diskdrev A0/80/buss/afbryder	1080,00
3,5" Winner/ea. Diskdrev m. bus & afbr.	750,00
5,25" State/ea. Diskdrev A0/80/buss/afbr	925,00
3,5" Diskdrev egnet til indbygning i A-500	1660,00
Eprombrænder, Golem	675,00
Eprombrænder, Quicktype V. ver. 2.0	155,00
Kikstartskifter (ROM-ROM), 2 eys.	85,00
Bootelektor DFO-DF1(2)	130,00
DFD-1-2 130,00 DFO-1-2-3, mek.	180,00
Sælg til A-500 i klart plastik	85,00
Multiplexerkabel, A-500/A-500 el. A-1000	130,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-500/A1000	850,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-2000	975,00
Sound-sampler, stereo, SmartSound	395,00
Mini-Master m. kabel	695,00
Xcopy Professional med Hardware	485,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	250,00
Samme til A-2000	250,00
Powerline, elektronisk autorefor Joystick	135,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring

VESUV-Eprombrænderen, der virker
med software til PC, C-64/128, Atari og
Amiga, kan nu fås til **kr. 925,00**.
Brænder Eprommer af typerne 2716-
27512, 27513 og 27011.
Dette er eprombrænderen, som du ikke
voksler fra selvom du skifter din Amiga
ud med en PC - hvad enten det er en
XT eller en AT/386/486.

OKTAGON 500 er et nyt Harddisk-system
til A-500, der anvender SCSI-inter-face.
Der kan tilsluttes i alt 7 enheder.
Deve Harddisken fylder som et eksternt 3,5"
Diskettedrev. Der anvendes Quantum Harddiske
fra 52 MB. Pris fra **4815,-**.

Importer af varer fra bl.a.
GOLEM - REX - VESALIA - 3-State
Forhandlere søges.
Alle priser incl. MOMS
Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA

indtæller,
at du nu kan købe dine varer til "tykke priser". Det
vil sige, at du fremover ikke skal have problemer
med garantier, fordi du har købt varerne i udlandet.
Hos os er der jo naturligvis den danske kabelevs
garanti - net år.
Du kan altså fremover ringe til os og bestille dine
"tykke" varer. Har vi dem ikke på lager, sørger vi
om muligt for at du får dem til lave "tykke priser".
Vi har naturligvis også varer fra danske grossister
- og her gælder deres vej, udsalgspriser.
Når du udtænger den "tykke pris", skal du pt. regne
med en kurs på **DEM-DKR 4,20** (De har jo kun
14% i MOMS, hvor vi har 22%), samt fragtgiften,
ca. DEM 10,-.
Bemærk derfor vores nye priser.

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Goliath	535,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00
Sælg til C-64 i reglarvet plastic	95,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25"	65,00
til 120 stk. 5,25"	90,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color	3995,00
Star LC 24-200	3595,00
Star LC 24-10	2895,00
Star LC 20	1945,00
Farvebånd, LC 10, sort	55,00
Farvebånd, LC 24, sort	75,00
Printerkabel, A-500(BM)/Centronics	60,00
Disketter:	pr. stk. pr. 100 stk.
5,25" DSDD NN	2,90 261,00
5,25" HD NN, 1,2 MB	6,00 540,00
3,5" DSDD NN	4,45 400,00
3,5" DSDD NN Kao, farvede	6,00 540,00
3,5" HD NN, 1,44 MB	90,00 810,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick	145,00
Competition Pro Star m. autoforslew	225,00
Prof Competition 9000, Joystick	180,00
Prof 9000 de Luxe m. variabel autorefor	255,00
The Arcade Joystick	195,00
The Arcade Turbo	235,00
Gulden Image mus	295,00
Musematte, blå, 6mm, normal/70,00 Super	80,00
Musematte, rød, 6mm, normal/65,00 Super	70,00
Multimeter Exacta 3800 G	325,00

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af
vor prisliste, som du får ved hvert varereb,
så du orienteres om de nyeste priser hos os.

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg

Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

SOMMER
TILBUD

Tilbud
24.995,-

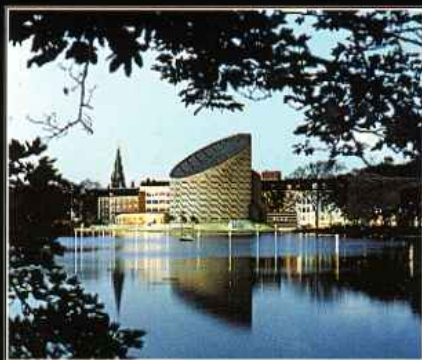
600MB Optisk Disk

Super hurtig 600MB GVP extern, sletbar optisk
disk. Komplet med kabel. **Normalpris kr. 42.000**

ND LavPris A/S

80 81 52 11

Mont Z. Shaver



På rejse i tid og rum

Imponerende Omnimax-film, stjerneprojektorer, og mange andre spændende ting, der fører tilskuerne ud på oplevelser, man sjældent finder mage til. Det drejer sig om Tycho Brahe Planetariet i København. Det Nye COMPUTER har aflagt stedet et besøg.

*Af Christian Sparrevohn
med hjælp fra Emilio Baltasar*

Tycho Brahe Planetariet er kendt af mange - så kendt, at de for ganske få dage siden kunne byde gæst nr. en million velkommen til denne helt specielle forlystelse, der bl.a. medfører imponerende Omnimax-film, stjerneprojektorer og mange andre ting, der fører tilskuerne ud på oplevelser, man sjældent finder mage til. Men ville disse ting kunne lade sig gøre, hvis det ikke var for den moderne teknologi? For at få svar på dette og mange andre spændende spørgsmål tog Det Nye COMPUTER en tur ind under stjernehimlen...

Gave på kr. 50 millioner

For mange var det en drøm, der gik i opfyldelse, da man den 31. oktober 1989 kunne indvie det

store Tycho Brahe Planetarium, på Gl.Kongevej i København. Den imponerende og meget særprægede bygning er mere end 38 meter højt - et par meter højere end Rundetårn. En grundkapital på 50 mill. (skænket af ægteparret Bodil & Helge Pedersen) har gjort dette enestående projekt muligt, men det er bestemt heller ikke småpenge, der efterhånden er blevet skudt ind i planetariet - alene byggeomkostningerne var på 130 mill. Men som det eneste af sin art i Danmark, har Planetariet

været genstand for en enorm opmærksomhed.

Hvad er et Planetarium

For dem af jer, der ikke ved hvad et planetarium er, vil det sikkert være rart at vide, at det er sted,

hvor almindelige mennesker kan studere planeter, stjerner, supernovaers og andre himmellegemers færden - ved hjælp af en stor stjerneprojektor, der med avanceret computer-teknologi kan

vise stjernehimlen som den ser ud om 156 år - eller som den så ud, dengang det mest almindelige drenge navn på Jorden var "Gronk"!

Alle disse billeder bliver så vist på en speciel skærm, der er formet som en kuppel, og dermed danner basis for en helt utrolig 3-D effekt. Og når man dertil lægger diasapparater, stjernebilleds-, satellit- og jordkugleprojektorer samt horisontalbelysning, får man et show, der er svært at beskrive med ord.

Lad os flyve til en stjerne...

Vores kontaktperson hed Steen Iversen, Planetariets computer-ekspert. Som resten af personalet synes han at være ganske ung - men med en usvigelig sikkerhed på sit område. Men rundvisnin-



Bygningen er også speciel at kigge på indefra. De mange trapper fører til de forskellige aktiviteter - selv vores guide Steen Iversen ser en smule forvirret ud.

gen skulle jo begynde et sted, så hvorfor ikke ved billetsalget?

Billetalget kan godt være en kompliceret affære, for som vi senere skal høre, så kan det godt ske, at et par forestillinger må aflyses, og så kræves der et hurtigt overblik. Desuden sendes der dagligt 13-14 forestillinger, og specielt i ferietiden kan der sagtens blive udsolgt. Derfor er hele billetalget udstyret med kompetente IBM-PC'ere og et specielt program, skrevet i Turbo-Pascal. Masser af andre funktioner er også tilgængelige på de mange skærme, bl.a. det hjemmelavede vagtskema, så alle kan holde øje med, hvem der evt. mangler på sin post! Arbejdsdagen er som regel meget lang - forestillinger fra 9-22 gør sit til, at skiftehold er en nødvendighed.

For at gøre det hele endnu mere kompliceret, så findes der i grove træk to slags forestillinger - de før omtalte stjerneforestillinger, og så de helt specielle Omnimax-film, der er en avanceret variant af Tivolis tidligere succes, Cinema 2000. Omnimax-filmene kræver det samme skråstillede lærred som man har i Planetariumet, men behøver slet ikke at have noget som helst med stjerner at gøre - således har man også haft forestillinger om årstidernes skift, bævere og de første menneskelige forsøg på at flyve. Hver forestilling varer ca. en time, og bliver altid indledt med i det mindste ca. 10 minutters astronomi, også i et forsøg på at indoktrinere en smule...

Som Steen Iversen forklarede det, så var meningen med planetariumet, at gæsterne skulle mere sig - ganske som ved andre forlystelser. Men hvis man kan snakke om en smule filosofi, så går den på, at vække interessen for astronomi hos publikum - derfor denne lille indledning. Gæsterne har også mulighed for at besøge det store museum i Tycho-salen, der blandt andet giver folk mulighed for at få deres vægt opgivet, som den ville være på f.eks. Jupiter (hvis den er meget bedre end på Jorden!). Også her vidner data-skærme om en opfindsom udnyttelse af computere, der alle kan aktiveres, og på en anderledes måde fortæller om livet, universet og alt det der.

Rundt om denne udstilling, der næsten udgør "Solens" i den særprægede bygning, kredser så skiftende udstillinger om vidt forskellige emner som f.eks. Sputnikprojekterne eller den meget specielle udstilling om Tid, der under vores besøg fyldte gange-ne.

I det hele taget synes bygningen spækket med aktiviteter. Den eneste kikkert, en såkaldt heliostat, bliver brugt til at kunne

se på solen med. Ved hjælp af spejle og specielle linser bliver et billede kastet ind mod en hvid væg, og dermed er det muligt at iagttage solpletter og solspektret. Under solformørkelser er heliostaten naturligvis ideel, og



En af de mange PC-ere, der medvirker til den daglige drift af planetariumet - denne her giver beskeder til operatøren. Christian forbereder sit næste tåbelige spørgsmål...

alle disse spektakulære begivenheder er der mulighed for at båndede på video, efter at have filtreret det skarpe lys tilstrækkeligt meget med et par specielle prisme. Den computer, der beregner solens bane og retter kikkerten ind, er såmænd endnu en almindelig IBM med specielt software, gemt væk i et kasteskab. Jo, det er absolut en stor opfindsomhed, planetariumet lægger for dagen, når det skal fortælle publikum om sole, måner og stjerner.

Støj og stjerneprojektorer

Næste etape på vores rundtur førte os til operatørrummet, derudgør nerven i alle forestillingerne. Teknikkeren Anders førte an, og en infernalsk støj vidnede om tilstedeværelsen af en aktiv filmrulle - og hvilken filmrulle! Omnimax er et helt specielt system, og det udmærker sig ved, at hver enkelt billede er ca. 10 gange så stort som de almindelige billeder, der danner en normal biografilm. Det betyder en billedkvalitet, der er helt igennem uovertruffen, men det giver til gengæld også film, der er 3,5 km. lange og vejer 100 kg. Alting er blevet optaget med fiskeøj-objektiver og når det så bliver gengivet på det halvkugleformede lærred med en størrelse på 1000 m², så giver det et meget skarpt resultat.

Lydsiden er der nu også kælet for - 6 store 200 W højtalere, en kraftig sub-woofer (fylder som en campingvogn!) og en ordentlig stak effektforstærkere betyder, at den samlede lydstyrke kan runde de 14000 Watt. Til at fylde ud med har man en avanceret 6-spors båndoptager, der har lyden til filmene indeholdt på samme rulle, som normale biografier har

deres film på! Kys dit stereoanlæg farvel...

Selve projektoren vejer 900 kg, koster 10 mill. og fylder godt op. Derfor har man set sig nødsaget til at løfte den højt op, så den ikke tager plads op for de 270 tilskuerne, der maksimalt kan sidde ned.

Det siger sig selv, at filmene ikke er gratis. Mellem 40- og 50.000 dollars koster det at leje en film på en halv time, plus at firmaet skal have en vis procentdel af billetindtægterne - så der er ikke så ofte råd til at skifte filmene ud.

Stjerneforestillinger

Når programmet ikke står på Omnimax, så træder store Zeiss' Planetariumprojektor i funktion. En stor computer laver alle de nødvendige beregninger til selve projektoren, der udgør kernen i de stjerneforestillinger, der spiller hver 3. time. Den centrale del af projektoren er en stor kugle, der består af 32 enkeltprojektorer, der med de rette kombinationer kan give en nøjagtig kopi af stjernehimlen på et hvilket som helst tidspunkt. Alting er ætset ind i glasplader, og uden de store problemer kan computeren også beregne, hvordan Jorden ville se ud fra Mars, ligesom der heller ikke er noget besværligt ved at lade et døgn på Jorden vare få minutter! Teknologien giver mulighed for at vise 8000 stjerner, hvilket er langt mere end man kan se med det blotte øje, eller i en storby med alt dens forstyrrende lys.

Under jorden

Nu var det tid til at tage et kig på lærredet, som det så ud bagfra. Lærredet består af aluminiumsplader med huller i, og højtalere er strategisk smart placeret, så det er muligt at få lyden til at komme fra bestemte vinkler og sider.

Men når lærredet er så stort, skal der naturligvis også en masse lys til at køre en Omnimax-film. Den side af sagen klarer store Xenon-pærer på 15.000 Watt - unægtelig noget mere end i en gennemsnitlig sengelampe. De har en levetid på ca. 600 timer, men grundet deres ganske imponerende størrelse, lyder det til gengæld også som en atomrak, når en af dem må lade livet! Af samme grund kræves der store

sikkerhedsforanstaltninger, hvis en af dem skal skiftes - de er ikke særlig sunde at tabe på gulvet.

Et møde med kollegaer

Nu besøgte vi så den tekniske stue, der danner rammen om mange aktiviteter. Det er bl.a. her, at stjerneforestillingerne tager form - det meste af dem laver man nemlig selv. På skærme bliver små lysbilleder sat op i den rigtige rækkefølge, og samtidig skrives der oplysninger om den tilhørende musik, hvad der skal speakes, sekvenser fra stjerneprojektoren o.s.v. Det kan nemt tage 20 uger at lave en forestilling, men til gengæld får den også lov til at spille betydeligt længere end en normal biografilm. Planetariumet har iøvrigt også sit eget forlag - Astronomisk Forlag, der også holder til her.

Kontrol og kometer

Men klokken var efterhånden ved at nærme sig de 16:00 - og det betød naturligvis, at vi skulle overvære en forestilling. Først var der dog lige tid til at tage et lille kig på kontrolrummet, der hele tiden er besat under forestillingerne. Et lille støvkorn på det specielle Omnimax-fiskeøj-objektiv ville nemlig blive en ganske betragtelig størrelse, når det kom op på det enorme lærred. Som Steen Iversen sagde det, så ønsker man ikke, at forestillingerne skal forløbe som normale biografilm. Derfor bliver en del ting styret 100% manuelt, som f.eks. den laserpil, der peger på stjernerne under en rum-film, og hvis han endelig skulle få lyst til det, kan operatøren også herfra sende stjernetåger og kometer hen over skærmen - disse ting er dog som regel indlagt i filmene.

En forestilling

Men der er kun een måde at forstå, hvordan alle disse ting fun-



Den store grafik-PC'er bliver brugt til mange ting. Her er det en del af et af Planetariumets tidskrifter, der er ved at blive lagt sidste hånd på. Til den unge dames forsvar skal det nævnes, at hun intet har med flasken på bordet at gøre!

gerer sammen. Det var derfor med store forventninger, at vi satte os godt til rette i de behagelige flysæder, der også kan vippe tilbage, så man rigtig kan betragte

stjernehimlen. Sæderne står meget forskudt for hinanden, og oppe mod den ene væg er det så det kuppelformede lærred, der virker enormt stor.

Forestillingen kunne begynde. Og hvilken forestilling! Først var der en lille sekvens, der forklarede lidt om teknologien bag Planetariumet, og derefter kom turen til et fascinerende kig på forårets stjernehimmel. Illusionen af at befinde sig under åben himmel var ubeskrivelig, især da man senere blev "fløjet" til Mars, og dermed kunne se endnu flere stjerner. Speakeren fortalte om stjernebilleder og pegede dem ud, så det var muligt at genkende dem igen, men det mest imponerende var så afgjort "tilbageturen" til Jorden - der blev foretaget med teoretiske 6 gange lysets hastighed - d.v.s. tiden gik baglæns! I en ubeskrivelig eksplosion af farver styrtede vores rumskib ned til Jorden, der var sæde for den Omnimaxfilm, forestillingen egentlig bestod af.

Den handlede om menneskeheden's første spæde forsøg på at flyve - og tog tilskuerne med på ture både med luftballon og helikopter. Her kommer den utrolige 3-D effekt til at betyde, at man ikke kan lade være med at sidde og røkke frem og tilbage, mens man langsomt "glider gennem luften". Det vældige synsindtryk påvirker så afgjort balancen, og efterlod mig med en fornemmelse af, at jeg fløj!

Illusionernes paradis

Og med dette intensive sanseudtryk var det så på tide at forlade Tycho Brahes Planetarium, et sted for alle astronomi interesserede, og dem, der bare ønsker at blive det. Med en kombination af supermoderne teknologi og

Brahe, Tyge



Brahe, Tyge

lat. Tycho, 1546-1601: da. astronom, berømt for opdagelsen 1572 af en ny stjerne (supernova) i Cassiopeia. B byggede på Ven, som han fik som len, observatorierne Uraniborg (1576) og Stjerneborg (1584) hvor han med hidtil uset nøjagtighed foretog observationer der blev astr. banebrydende. B mente at Jorden var universets midtpunkt, hvorom Sol og Måne kredsede medens planeterne kredsede om Solen. B måtte i 1597 forlade Danmark efter en strid med Christian IV; døde og blev begravet i Praha
Fakta, Gyldendal 1986

smart software lykkedes det at give almindelige mennesker en fornemmelse af universets ufattelige størrelse - på en gang underholdende og undervisende.

Og man kan ikke lade være med at sidde tilbage med en interessant tanke: Hvad nu hvis Tycho Brahe havde haft alle de muligheder, den mo-

derne teknologi idag kan levere? Måske ville vores opfattelse af verdensrummet så være et helt andet idag. ■



Måske ligner det en overdimensioneret pladespiller, men det her er filmrullerne til Omnimax-projektoren. Denne film er mere end 3.5 km lang...



Her er lydanlægget, der supplerer de nødvendige effekter til forestillingerne. De ruller, der ligner filmspoler, er i virkeligheden selve lydkilden - bemærk den pæne stak effektforstærkere ude til venstre.

BIG BUSINESS



AMIGA

AMIGA

AMIGA

Big Business er en parodi på et stort firma. 1 - 3 spillere, hver startende med den samme kapital, kan kæmpe om at opnå det største overskud ved spillets slutning. Der skal tages beslutninger om hvor meget der bør sættes på markedsføring, forskning og udvikling samt hvorvidt der skal bygges flere fabrikker. Er man rigtig dygtig, kan man overtage andre firmaer, fange industrispioner, starte retssager mod andre spillere og endda sprede utilfredshed blandt dine modspilleres medarbejdere.

Amiga : 299,-
PC : 299,-

INTERACTIVE VISION
POST ORDRE TLF. 86-802700

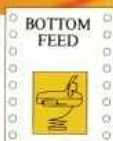
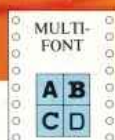


star

ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler